
POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PARA PC «MEN OF WAR» ¡GRATIS!
Nº 226
DICIEMBRE 2013
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
COMPARATIVA
BATTLEFIELD 4 VS COD GHOSTS
¿QUIÉN HA GANADO LA GUERRA DE LA ACCIÓN EN PC?
REPORTAJE
FX FÚTBOL 2.0
EL MÁNAGER "MADE IN SPAIN" ENTRA EN UNA NUEVA DIMENSIÓN
AHÓRRATE 5€ EN ASSASSIN'S CREED IV
REPORTAJE
TARJETAS GRÁFICAS
¡LO MÁS NUEVO DE NVIDIA Y AMD!
JUEGOS DEL MES
BATMAN ARKHAM ORIGINS
BIOSHOCK INFINITE: PANTEÓN MARINO EPISODIO 1
XCOM ENEMY WITHIN
REPORTAJE
WARLORDS OF DRAENOR
¡DESCUBRE EL NUEVO WORLD OF WARCRAFT!
AÑO XXIX
Número 226
8 424094 820313
00226
P.V.P. CANARIAS 4,14€
¡ASÍ ES LA MAYOR AVENTURA EN PC!
ASSASSIN'S CREED IV
BLACK FLAG
¡CONQUISTA EL CARIBE A SANGRE Y FUEGO!
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
MEN OF WAR ASSAULT SQUAD
LA MEJOR ESTRATEGIA BÉLICA EN TU DISCO DURO
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR
EDICIÓN DIGITAL
FX
MEN OF WAR
ASSAULT SQUAD
16



Guerras del futuro

Bienvenido a Micromania. **La guerra ha estallado y ha concluido.** Ha sido rápida. El conflicto entre los dos grandes juegos de acción bélica, esperado, deseado por los fans del género, no ha sido para tanto. ¿Quién es el ganador? Por un estrecho margen... no, mejor, descúbrelo tú mismo en la comparativa que hemos preparado entre **«Call of Duty Ghosts»** y **«Battelfield 4»**. Pero ya te aviso que ésta ha sido una batalla descafeinada. Y que el futuro de ambas sagas está en un punto de inflexión bastante inquietante.

Es algo que también se podría decir de nuestra portada de este mes: **«Assassin's Creed IV Black Flag»**, pero por razones muy diferentes. Y es que la saga de Ubisoft ha remontado, de forma asombrosa, tras su tercera parte. Un juego mucho más brillante, intenso y entretenido. Más divertido, vaya. Es sorprendente que nos hayamos tenido que ir al siglo XVII para disfrutar del futuro. En definitiva, la acción se enfrenta a una guerra por conquistar el trono en el futuro con estilos muy distintos. ¿Ha llegado el momento de que la acción bélica se reinvente de verdad? Lo de reinventarse es algo que una compañía como Blizzard sabe hacer a la perfección. Y es que la última edición de la Blizzcon nos ha traído una **Blizzard** en plena forma anunciando novedades a cascoporro, con la nueva expansión de **«World of Warcraft»** a la cabeza.

¿Más miradas al futuro? ¿Qué tal las de **Nvidia** y **AMD** con sus nuevas GPU? Te ofrecemos también un repaso a lo más importante de laa nueva generación de tarjetas gráficas.

El futuro de las ferias en España

No me quiero olvidar de la celebración de **Madrid Games Week** este mes. Vuelven las ferias de videojuegos a la capital y esperemos que sea para quedarse. Ese futuro sí lo quiero vivir y, si es posible, participar de él, como en esta edición con la charla sobre el PC que pudimos dar en el evento de este año. Y, para finalizar, no te pierdas el juego de regalo de este mes, **«Men of War Assault Squad»**, y no te olvides de que ahora tendrás que conseguir la clave para descargarlo de la tienda de FX en la web de Micromanía: **micromania.es**

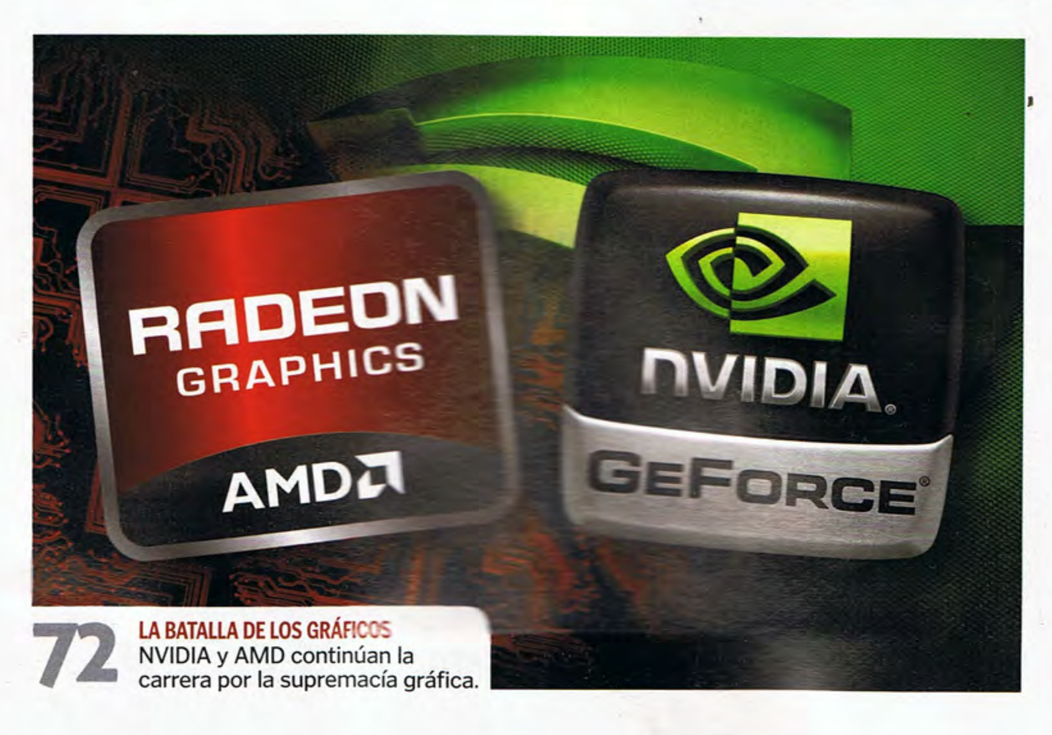
Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania

SUMARIO







ÍNDICE POR JUEGOS

34 **ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG**
La nueva entrega de la saga de Ubisoft es la mejor de todas.





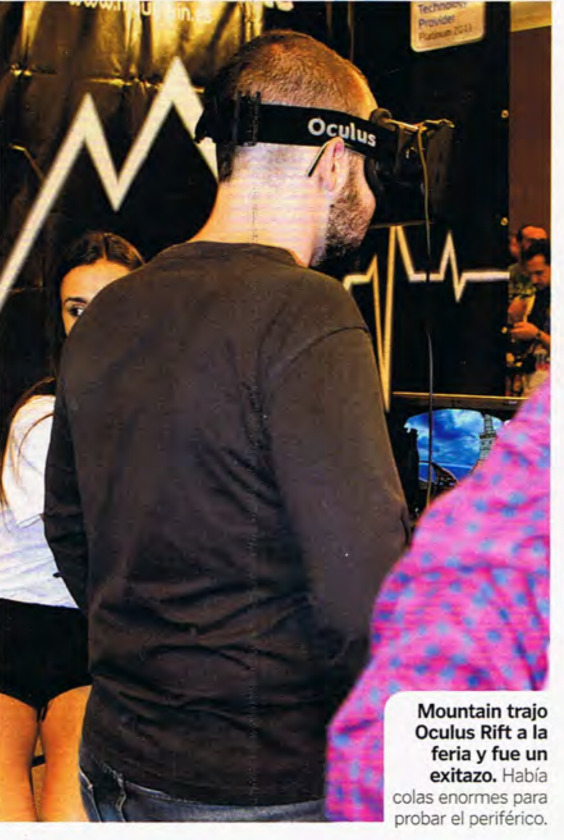
96 **MEN OF WAR ASSAULT SQUAD**
Uno de los juegos de estrategia bélica más completos, divertidos y variados de los últimos tiempos para PC, gratis.



THIEF

Diez años no parecen mucho, pero en la industria del videojuego es una eternidad. Cuando el «Thief» de Eidos Montral vea la luz en febrero de 2014 habrá pasado una década desde la aparición de «Deadly Shadows», la tercera entrega de la saga. «Deadly Shadows» implicó un cambio de estudio –Looking Glass desarrolló los dos primeros y Ion Storm el último– al igual que ahora con el nuevo «Thief», y los temores de los aficionados no son pocos: ¿se habrá respetado la esencia del juego? ¿Tendrá tanta personalidad como el original, ahora que tantos títulos bebieron de aquella fuente? Ser único es cada vez más difícil. Ser digno de una herencia como la de «Thief» lo puede ser aún más.





Mountain trajo Oculus Rift a la feria y fue un exitazo. Había colas enormes para probar el periférico.



Madrid Games Week 2013 fue un éxito total de público. Sus contenidos estaban claramente enfocados a la nueva generación de consolas.

MADRID GAMES WEEK

¡Que nos arrestan a Santi! El redactor jefe de Micromanía a punto de embarcar para Guantánamo...

Madrid Games Week 2013 triunfa a lo grande

Las ferias de videojuegos vuelven a la capital de España. Madrid Games Week, impulsada por Adese, sirvió de escaparate a la nueva generación de consolas.

Tres días pueden dar mucho de sí, sobre todo para ver y probar juegos en Madrid Games Week, la feria de videojuegos, impulsada por Adese, que ha devuelto un evento de gran magnitud para la industria a la capital.

Es cierto que el número de visitantes sobrepasó todas las expectativas –sobre todo el sábado, con las entradas agotadas desde una semana antes– y las colas se hicieron kilométricas para probar muchos juegos, algo que acabó irritando, y con razón, al personal. Pero si la cosa sigue, y esperamos que así sea, el año que viene seguro que hay muchos más puestos para jugar y más espacio cubierto por las compañías.

Madrid Games Week ha sido un escaparate para la industria, pero sobre todo pra la de distribución. Aunque el desarrollo tuvo su pequeña participación con talleres y charlas, la feria de este año ha estado organizada claramente a la mayor gloria de Sony y Microsoft y como escenario para la puesta de largo de sus nuevas consolas, PS4 y Xbox One, que ya estarán disponibles cuando leas estas líneas, o estarán a punto.

No es mala cosa para el PC, pese a todo y aunque la presencia de los juegos para ordenador fue menor. Si tenemos en cuenta que la nueva generación de consolas está ya reconocida como arquitectura de PC, sin ningún pudor por sus creadores, está claro que los estudios lo van a tener más fácil y mejor que nunca para que también el PC reciba más y mejores juegos. Exceptuando, claro, los exclusivos de plataforma por los que Sony y Microsoft pagan millonadas para



Pero las consolas actuales también estaban presentes. Sony hizo todo lo posible por apoyar PS3.

¡52.000 PERSONAS VISITARON MADRID GAMES WEEEK 2013!

Se rompe así el récord que tenía GAMEfest 2011. En los tres días de acceso público de la feria de Madrid, del 8 al 10 de noviembre, el día de mayor afluencia fue el sábado, que agotó entradas.



El retro está más de moda que nunca. Y algunos ya han hecho de ello un negocio boyante, como estas minirecreativas a medida.



La mayor cadena de tiendas de juegos de España también estuvo presente con un enorme stand.



«Battlefield 4» imponía su presencia con medio avión real, cuya cabina fue restaurada pieza a pieza durante varios años...

usar como argumento de venta de su hardware. De algún modo tienen que ofrecer a sus jugadores un valor añadido, claro está.

Hardware y hardware

Pero el de las consolas no fue el único hardware que se pudo ver en Madrid Games Week. Allí estuvo un prototipo de Oculus Rift que Mountain llevó a la feria para que todo el que quisiera –e hiciera cola– lo probara. El éxito fue total, y había más gente esperando para probarlo que en muchos puestos de juegos de las nuevas consolas. ¡Casi nada!

Y hablando de los juegos, aunque había alguno de los que aparecerán en 2014, como «Dark Souls II», la gran mayoría de títulos correspondían a juegos ya a la venta o que saldrán en la primera hornada de lanzamientos para la nuevas máquinas de Sony y Microsoft. Algo un tanto decepcionante en una feria de estas características, lo que indica, una vez más, su propósito de escaparate comercial de cara a las navidades, más que de impulsora de la industria en España, no sólo de la distribución, sino de la creación de videojuegos.

Quizá recuperar algo el espíritu de GAMEfest de hace dos años no estaría nada mal para la edición de 2014. ¡Ah!, y que siga habiendo mucho retro, por favor...

MICROMANÍA ESTUVO ALLÍ



Aunque tímida, el PC tuvo algo de presencia en Madrid Games Week, y modestamente Micromanía tuvo parte de culpa. Allí nos fuimos para dar una pequeña charla sobre el futuro del PC en 2014, entre las consolas de nueva generación, como si fuéramos de los pocos que tenemos más que claro que precisamente las nuevas consolas están suponiendo un empujón definitivo para el PC. Nuestro querido ordenador es, más que nunca, la "nueva generación" por excelencia, siempre a la última y más ahora, que la arquitectura de las consolas es "pecera" casi al 100%. Más juegos y mejores que nunca vendrán para PC. Ya lo verás.

Había gran interés entre los jugadores por probar las nuevas consolas. Sobre todo en aquellos juegos exclusivos de cada plataforma.



HYPE

El mejor pack de «The Walking Dead»



Badland Games lanza una Edición GOTY –Juego del Año– de «The Walking Dead» en un pack excepcional. Incluye los cinco episodios, el DLC "400 Days" y, de regalo, el primer cómic de la saga, escrito por Robert Kirkman. Está disponible desde el día 22.

«X-Rebirth» ya está disponible en PC



Siete años llevaba Egosoft en la producción de «X Rebirth». El objetivo del estudio era reinventar por completo las mecánicas de juego de los simuladores espaciales, en todos sus apartados. Ahora, tendremos oportunidad de comprobar si lo han logrado.

«Star Citizen» ya va por los 27 millones



Chris Roberts está como niño con zapatos nuevos con «Star Citizen». Y no es para menos. Lleva recaudados 27 millones de dólares para su producción. Y la cosa es que aún esperan llegar a más. Ya hay anunciadas novedades si alcanza los 29 millones.

Vuelve el productor de «Planescape»



Guido Henkel, el productor de clásicos del rol como «Planescape Torment» vuelve a la actualidad. Su nuevo proyecto se llama «Deathfire: Ruins of Nethermore», y ha iniciado campaña en Kickstarter para recaudar fondos para su desarrollo.

EL TERMÓMETRO

LA VUELTA A MORDOR SERÁ EL PRÓXIMO AÑO



Warner ha hecho oficial un nuevo juego de «El Señor de los Anillos» para 2014: «Sombras de Mordor». Coincidirá con el estreno en cine de la segunda parte de "El Hobbit", aunque la historia será original. Serás un explorador, Talion, que quiere venganza por la muerte de su familia.

PARA FANS DE BATMAN: LA TRILOGÍA ARKHAM

Otro anuncio de Warner para fans de Batman. La trilogía de «Batman Arkham» llega a las tiendas en un pack con los dos primeros juegos en descarga y el tercero en DVD.

¿SERÁ VERDAD QUE LLEGARÁ EN 2014?

Los rumores se extienden por Internet sobre «Fallout 4». Pero, en su habitual línea, Bethesda no confirma ni desmiente. La clave puede estar en: **www.thesurvivor2299.com**

CYAN VUELVE CON «OBDUCTION»

Los creadores de «Myst» están de vuelta. Han conseguido financiación en Kickstarter para desarrollar «Obduction», una aventura en la línea de sus habituales trabajos de los 90.

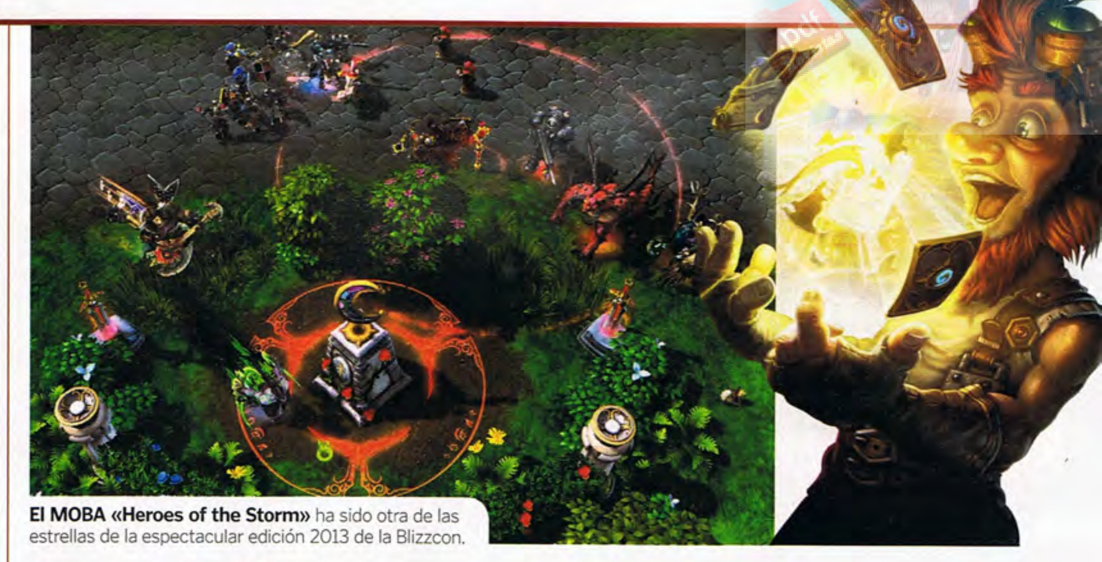
¿DEMASIADOS CAMBIOS DE ÚLTIMA HORA?

Parece que Eidos Montreal está quitando cosas de «Thief» que no gustaban a los fans. Se rumorea que el estudio ha eliminado todos los Quick Time Events del juego, por la presión.

¡CUANTÍSIMO PIRATA, POR AMOR DE DIOS!

¡10 millones de descargas ilegales se calcula que ha tenido «Football Manager 2013»! Ya no juzgamos el hecho, sino la cantidad. Un poco exagerado sí que nos parece, ¿no?





El MOBA «Heroes of the Storm» ha sido otra de las estrellas de la espectacular edición 2013 de la Blizzcon.

¡La Blizzcon 2013 arrasa con múltiples anuncios!

Blizzard deslumbra en una edición de su Blizzcon que pasará a la historia por la cantidad de novedades presentadas...

A nadie le debería de extrañar ya la capacidad que tiene Blizzard para sorprender a propios y extraños, pero la verdad es que se superan año tras año. En la última edición de la Blizzcon, celebrada del 7 al 10 de noviembre en Anaheim, Blizzard ha sacado pecho y ha dejado a todos sus fans atónitos ante el aluvión de novedades presentadas: se ha hecho oficial la puesta de largo de «Hearthstone», el juego de cartas online; de «Heroes of the Storm», el MOBA cuyos personajes pertenecen a todas las sagas de Blizzard; se ha presentado «Reaper of Souls» en funcionamiento y se ha anunciado la quinta expansión de «World of Warcraft». Blizzard explota todas sus sagas míticas, pero lo hace apostando por nuevas fórmulas. ¡Sensacional!

EL NUEVO «WOW»

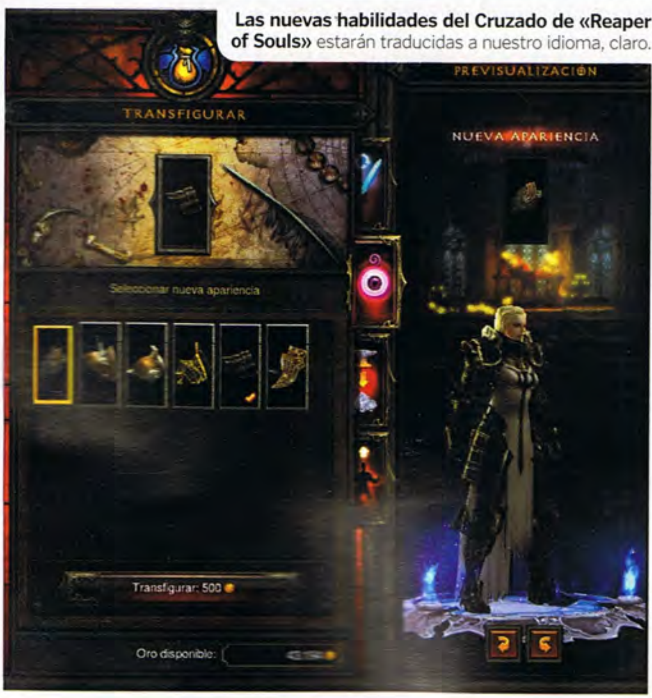


La guinda a la Blizzcon 2013 la puso el anuncio de la quinta expansión para «World of Warcraft», «Warlords of Draenor», del que puedes encontrar más detalles en el reportaje de la página 92. Una vuelta al MMO más exitoso de todos los tiempo y... ¿quizá la última?

«Hearthstone» es el juego de cartas online que está arrasando en su fase beta. ¡Es algo increíble!



Las nuevas habilidades del Cruzado de «Reaper of Souls» estarán traducidas a nuestro idioma, claro.



UNA NUEVA PERSPECTIVA...

Fue una de las estrellas de Madrid Games Week. Oculus Rift, el prototipo de la nueva RV casera, rrasó en a la feria y ha devuelto a la actualidad una forma de disfrutar de los entornos virtuales que parecía muerta y enterrada.

Poco a poco, el periférico –de momento, exclusivo de PC– va atrayendo más y más apoyos de la industria, y ya hasta los proyectos de Kickstarter lo incluyen como uno de sus alicientes. ¿Un futuro muy real para la nueva realidad virtual?



LANZAMIENTOS DE DICIEMBRE

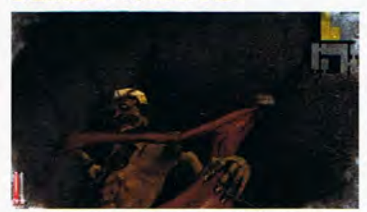
EUROPA UNIVERSALIS CONQUEST & PARADISE



Paradox prepara el lanzamiento del primer DLC de «Europa Universalis IV». «Conquest & Paradise» nos permitirá explorar el Nuevo Mundo en una pugna por colonizar América.

Fecha de lanzamiento: 11/12/2013

DEMENTIUM II HD



Steam es la plataforma digital que ofrecerá «Dementium II HD» en descarga. Se trata de una terrorífico juego de acción y aventura y estará disponible por 14 € (9 € en precompra).

Fecha de lanzamiento: 17/12/2013

BATTLEFIELD 4: CHINA RISING



DICE tiene previslo lanzar primer paquete de contenidos para «Battlefield 4» en unos días. Incluirá cuatro mapas multijugador que estarán ambientados en China.

Fecha de lanzamiento: 17 / 12 / 2013

BROKEN SWORD: THE SERPENTS CURSE



Los estudios Revolution continúan la saga de aventuras de «Broken Sword» con una nueva entrega que tiene estará disponible como descarga digital.

Fecha de lanzamiento: 12 / 2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...

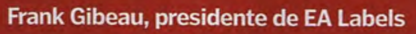


Antes de hacer «The Evil Within» he pasado mucho tiempo analizando la deriva de los survival horror. Es un género en el que cada vez hay más acción, pero no creo que sea porque los desarrolladores quieran llegar a una audiencia más amplia, sino porque, simplemente, quieren hacer juegos más divertidos.

Shinji Mikami, creador de «Resident Evil»



En la lucha con «Call of Duty» este año vamos a ir a por todas. Estamos muy seguros de la calidad de «Battlefield 4». En EA decimos: "el cambio es nuestro amigo", así que vamos a intentar cazar a Activision introduciendo novedades. ¿Que si vamos a hacerlo mejor que la última vez? Por supuesto.

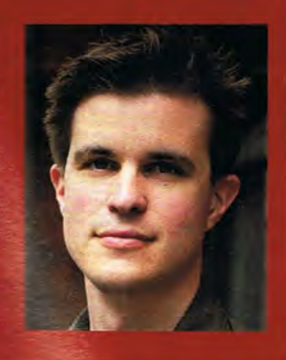


Frank Gibeau, presidente de EA Labels



«GTA V» ha vendido copias por valor de 1.000 millones de dólares. ¿Suena impresionante, verdad? Pues no lo es. Lo que de verdad es impresionante es lo de compañías de juegos para móviles como Supercell. Algunos de sus títulos se lanzaron hace un año y medio y siguen generando 4 millones al día.

Peter Molyneux, creador de «Godus», «Fable» y «Black & White»



La corriente ahora es publicar juegos para consolas. Sin embargo, nosotros vamos a lanzar «The Division» también en PC porque es una plataforma con muchos jugadores. Y diré más: al final del ciclo de una generación de consolas es frecuente ver que mucha gente se pasa a jugar en PC.

Dominic Guay, productor de «The Division»



DEADFALL ADVENTURES

¡YA A LA VENTA PARA PC Y XBOX 360 EN EDICIÓN COLECCIONISTA!

Incluye: Juego + DVD "Making Of" + BSO + Bonus DVD "Libro de Arte y Manual" + *DLC's "Revolver Allan Quatermain" y 3 Multiplayer Skins exclusivos
(*solo versión PC)









nordic games





LOS MÁS ESPERADOS



Varios títulos abandonan nuestra lista por su lanzamiento. «Dark Souls II», «Castlevania: LoS 2» y «The Division» ocupan las vacantes.

PARRILLA



NEED FOR SPEED: RIVALS
- 21 DE NOVIEMBRE DE 2013
- VELOCIDAD
- Ghost Games/EA
- PC, PS3, XBOX 360, XBOX ONE, PS4

La velocidad más esperada... ¡Que llegue rápido!

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW 2
- FEBRERO 2014
- ACCIÓN/AVENTURA
- MERCURYSTEAM / KONAMI
- PC, PS3, XBOX 360

Drácula será el protagonista en esta entrega.

THIEF
- FEBRERO 2014
- ACCIÓN/AVENTURA
- EIDOS/SQUARE ENIX/KOCH MEDIA
- PC, PS4, XB ONE

¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

CALENTANDO



WATCH DOGS
- PRIMAVERA DE 2014
- ACCIÓN
- UBISOFT
- PC, 360, PS3, PS4, XBOX ONE

Para muchos será el primero de una nueva generación de sofisticados videojuegos.

DARK SOULS II
- 2014
- ROL/ACCIÓN
- FROM SOFTWARE/NAMCO BANDAI
- PC, PS3, XBOX 360

A la estela de la primera entrega, promete ser uno de los JDR más brillantes y difíciles de 2014.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
- 2014
- ROL
- CD PROJEKT/NAMCO BANDAI
- PC, MAC, PS4, XBOX ONE

La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

EN BOXES



TITANFALL
- 2014
- ACCIÓN
- RESPAWN ENTERTAINMENT/EA
- PC, XBOX ONE

La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tecnología imponente.

THE DIVISION
- 2014
- ACCIÓN / ROL MMO
- MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
- PC, XBOX ONE, PS4

¡Sale en PC y promete un enorme mundo abierto!

CYBERPUNK 2077
- 2014
- ACCIÓN/ROL
- CD PROJEKT
- PC, MAC, PS4, XBOX ONE

Seguimos sin poder ofrecer nuevos detalles, pero las expectativas se mantienen por todo lo alto.

¡La Tierra Media clama por una venganza en Mordor!

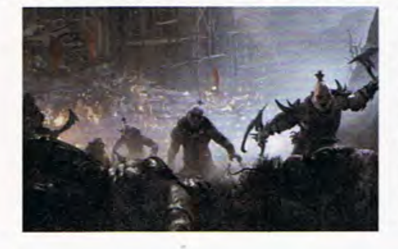
Warner Bros. anuncia «La Tierra Media: Sombras de Mordor», un juego de acción en tercera persona que desarrolla Monolith Productions.



Un breve teaser es el único documento gráfico desvelado sobre «Sombras de Mordor» pero pinta muy prometedor.

El anuncio de Warner Bros. nos presenta un ambicioso juego de acción para PC y las consolas next-gen. Contará una historia de venganza y redención que tiene como punto de partida la noche en la que Sauron y su ejército de Orcos regresan a Mordor.

En «Sombras de Mordor» asumirás el papel de Talion, –nombre nada casual, por cierto– que en aquella fatídica noche contempla el asesinato de su familia, antes de perecer él mismo, víctima del acero orco. Sin embargo, el Espíritu de la Venganza, le devuelve a la vida, concediéndole poderes sobrenaturales para que pueda desatar su ira contra los moradores de Mordor... Tales gracias, esconden algo oscuro que Talion irá conociendo en su recorrido de venganza, además de descubrir el origen de los anillos de poder.



Enemigos diferenciados

¿Hordas de orcos indistinguibles entre sí? No. Esta vez, con el sistema Nemesis, cada enemigo será único, reaccionando de diferente manera según nuestras acciones.
www.shadowofmordor.com

MONOLITH ESTÁ EN EL AJO

Los estudios que desarrollaron «F.E.A.R.» y el más reciente «Guardianes de la Tierra Media», vuelven a la carga y preparan en «Sombras de Mordor» un mundo dinámico que se adaptará a tus elecciones, manera de combatir y prometen una experiencia individualizada.



¿Prepara AMD una GPU dual?

Tras el lanzamiento de las Radeon R9 y R7, se rumorea el desarrollo de una supertarjeta que estaría equipada con un dos núcleos Hawaii XT.

Lo único que se filtró inicialmente sobre la nueva gráfica de AMD es que el nombre en clave de su núcleo sería Vesuvius (Vesubio). Pero el rumor, que saltó el pasado día 15 en el portal chino "VR Zone", va cobrando verosimilitud con más datos que al cierre de este número no están confirmados. Pero de ser así, la nueva gráfica de AMD se situaría como la tarjeta más potente disponible.

Un doble núcleo Hawaii XT, viene a ser una doble GPU R9 290X, lo que implica una descomunal cifra de 5632 procesadores stream. Esto último es una presunción, pero hace sólo hace unos meses que AMD realizó una hazaña similar con el lanzamiento de las Radeon HD 7990. ¡Atentos!



Nuevas APU en camino

Lo que sí es un anuncio oficial por parte de AMD son las nuevas APU (procesador + GPU) de bajo consumo para PC de sobremesa que complementarán al próximo núcleo Kaveri en 2014. Se llaman Beema y Mullins. Más detalles en **www.amd.com**

CREA TU PROPIO IMPERIO

X REBIRTH

TRADE FIGHT BUILD THINK

















¡La magia de las sombras!

Contrast

☆ Puzles/Plataformas ☆ COMPULSION/FOCUS ☆ NOVIEMBRE 2013



UN MUNDO DE FANTASÍA E IMAGINACIÓN EN PC
La ambientación de «Contrast» en los años 20 se aprovecha de gran parte de los tópicos que conocemos de esa época por las películas: el cabaret, espectáculos teatrales de magia, un mundo un tanto onírico donde fantasía y realidad se funden. Es como viajar a otra dimensión usando la luz.

LOS FELICES AÑOS 20 Y UNA NIÑA CON... UNA LINTERNA

«Contrast» es uno de esos juegos de atmósfera cautivadora y llenos de emoción, con una historia que te atrapa. Es la década de 1920 y Didi, una niña, es capaz de traspasar el mundo de las sombras con Dawn, su amiga imaginaria que se mueve del mundo real a las 2D de las sombras.



«CONTRAST» USA CON MAESTRÍA LAS SOMBRAS, PARA CONFUNDIRTE Y CONSTRUIR PUZLES ORIGINALES E INCREÍBLES

¡ALUMBRA AHÍ, QUE YA LLEGAS!...

La manipulación de las fuentes de luz, variando su foco, es una de las bases del diseño de «Contrast». Puedes distorsionar las sombras, estirando o ampliando su proyección, según donde coloques a Didi en el escenario, teniendo en cuenta el objetivo que tengas. Incluso, podrás fundir la sombra de la propia Didi con las que tú proyectes gracias a tu linterna, para alcanzar así zonas del escenario inaccesibles de otro modo.



PLATAFORMAS PARA DAWN

«Contrast» es, en realidad, una combinación de plataformas y puzles. Dawn, la amiga imaginaria de Didi, se mueve entre dos mundos, pero en el "real" en 3D debe hacerlo sobre elementos físicos del escenario, mientras que en el 2D salta el puzle de la sombra sobre la que debes colocar la "pieza" de Dawn.

UNA PROPUESTA DIFERENTE

Propuestas como la de «Contrast» te reconcilian con los juegos que buscan diversión a través de la originalidad. Aunque sólo fuera como experimento, **«Contrast» es un juego que fascina por sus planteamientos.** Pero, además, su diseño y jugabilidad prometen sorprender tanto o más como su idea original.

Wargaming despega en «World of Warplanes»

OLEG GOTYNYAN



Lleva desde septiembre de 2011 involucrado en «World of Warplanes» como director de desarrollo, primero, y director general, actualmente, trabajando para Persha Studia, en Ucrania, el equipo que está creando el juego para Wargaming. Es un destino que parece que no encaja con alguien que ha desarrollado una carrera en empresas "serias" de telecomunicaciones desde que acabó en 2000 sus estudios de Física Espacial (con honores) en la Universidad Nacional de Kiev Taras Shevchenko. Aunque, si lo piensas bien, parece que estaba destinado a crear «World of Warplanes»...

Cuando a finales de octubre «World of Warplanes» se presentó en el Museo del Aire de Madrid, tuvimos ocasión de charlar con uno de sus principales artífices, que nos contó todo de su desarrollo.

Decir que Wargaming ha dado con la gallina de los huevos de oro de los MMO gratuitos es mucho decir, pero su éxito en los últimos años es innegable. Y están dispuestos a repetirlo con «World of Warplanes», así que charlamos con Oleg Gotynyan, director general del estudio que lo ha creado..

MICROMANIA: ¿Cuál ha sido vuestro objetivo principal: repetir el éxito de «World of Tanks», hacer un juego original, o del mismo estilo pero con un ambientación distinta?...

OLEG GOTYNYAN: Bueno, un poco de todo, la verdad. Por un lado tiene similitudes con «World of Tanks»: es la Segunda Guerra Mundial, es un MMO, los protagonistas son máquinas de guerra... Por otro lado, aquellos que hayan jugado a «World of Tanks» estarán familiarizados con el estilo de juego, y de hecho hasta el acceso será muy parecido.

Pero desde una perspectiva diferente, centrándonos en la jugabilidad, es un juego muy distinto. Las tácticas a usar, por ejemplo, no tienen nada que ver. En «World of Tanks» las emboscadas son clave, ya sean usando entornos naturales, como arbustos y árboles, o artificiales, como construcciones. Los tanques, además, son máquinas relativamente lentas y pesadas. Y, sin embargo, en «World of Warplanes» la mecánica es muy diferente. En el cielo no tienes estructuras tras las que esconderte, el juego posee un componente de acción mucho más acentuado, tu vehículo no puede parar en medio del aire, la visibilidad a larga distancia es enorme y todo va mucho más rápido.

Y, sobre todo, hay que considerar a «World of Warplanes» como un juego donde la acción se desarrolla en tres dimensiones. Sí, el motor gráfico es 3D, pero me refiero a que un avión se puede mover no sólo sobre un plano sino sobre tres dimensiones espaciales en combate. No es como un tanque, en ese sentido.

Ha sido todo un desafío conseguir que el juego sea accesible para todo tipo de jugadores con estos condicionantes. Queríamos que «World of Warplanes» fuera divertido para la gente a la que le gustan los shooters, al igual que para los aficionados a la aviación militar.

MICROMANIA: Entonces, ¿queríais dirigiros a un público nuevo y diferente o la intención era ofrecer algo distinto a vuestros jugadores de «World of Tanks»?



La variedad de aviones es una de las preocupaciones del estudio par «World of Warplanes», y siempre equilibrando las partidas bien.

OLEG GOTYNYAN: La respuesta adecuada sería que a ambos. Un 50% para cada opción. A los jugadores de «World of Tanks» les ofrecemos algo más directo, aunque ya conocen el estilo de acción. Digamos que si disponen de tiempo y les apetece jugar de forma más relajada, «World of Tanks» sería la opción. Pero si quieres disfrutar de una partida rápida, porque no tienes tiempo o te apetece un estilo diferente, «World of Warplanes» cumple con ese objetivo.

OLEG GOTYNYAN: Todos los juegos de Wargaming serán siempre free2play, y desde una perspectiva financiera y de modelo de negocio deben ser idénticos. La cuenta unificada de usuario permitirá manejar los recursos, como el oro, para cualquier juego, porque la economía de cada uno se debe asentar en las mismas bases. Es idéntica de un juego a otro.

MICROMANIA: ¿Habéis creado un nuevo motor gráfico para el juego?

"Desarrollar juegos es complejo y desafiante, pero es un desafío lleno de diversión "

MICROMANIA: Vuestros juegos se ambientan en la Segunda Guerra Mundial, pero nos preguntamos si os habéis planteado ampliar este campo a conflictos modernos.

OLEG GOTYNYAN: Esa es una buena pregunta porque, de hecho, estamos pensando ya en algo así. Ahora mismo tenemos nuestros recursos en el equipo de desarrollo son limitados, y estamos centrados en acabar «World of Warplanes», y como en «World of Tanks», se irán produciendo diversas puestas al día del juego, con mejoras, nuevos contenidos, etc. Y en el futuro, claro, pasará también con «World of Warships».

Mirar hacia el futuro con contenidos basados en conflictos modernos es muy interesante, porque además variará profundamente la mecánica de juego. Las tácticas serían muy diferentes. Imagina «World of Warplanes» con aviones modernos, cazas muy veloces y otro tipo de naves... todo sería muy distinto.

MICROMANIA: En cuanto al modelo de negocio, ¿será el mismo que en «World of Tanks», usando la cuenta única de usuario, o tenéis previsto hacer cambios?

OLEG GOTYNYAN: Tanto para «World of Warships», «World of Warplanes» y «World of Tanks», la base tecnológica es la misma, un motor desarrollado por una compañía australiana que ahora también es parte de Wargaming, pero el equipo de desarrollo de cada juego lo ha adaptado a sus necesidades. Y se ha modificado muchísimo en algunos casos, como ha sido el de «World of Warplanes». Y no ha sido sencillo...



La intensidad de los combates y su corta duración es uno de los pilares del diseño de «World of Warplanes».

MICROMANIA: ¿Cuál ha sido la parte más complicada en el desarrollo de «World of Warplanes»? ¿El diseño de acción, el apartado técnico, el realismo de los aviones en su manejo, el equilibrio en los combates?...

OLEG GOTYNYAN: En realidad, todo eso. La lista está casi completa (risas). Bueno... Desarrollar juegos es, por defecto, bastante complejo y desafiante, pero es un desafío lleno de diversión. En realidad, creo que ese ha sido el apartado más complicado: hacer el juego divertido. El cambio al escenario tridimensional del combate ha sido bastante difícil, también.

Se puede decir que diseñar y desarrollar un sistema de control adecuado para todos los jugadores ha sido un reto de los grandes. El sistema de control no es realista, pero el modelo de vuelo sí lo es.

Cogimos a dos físicos que teníamos en el equipo, un programador y un diseñador, y les dijimos que crearan un prototipo de modelo de vuelo que fuera realista pero con un sistema de control accesible. Teníamos un prototipo arcade 100% que les enseñamos antes y les preguntamos si les gustaba, y nos dijeron que "lo odiaban". Era aburridísimo. Así que les propusimos que desarrollaran esa combinación antes mencionada...

WARGAMING Y EL FREE2PLAY



Wargaming lo tiene muy claro. Su gran éxito ha venido con «World of Tanks» por la combinación de un diseño creativo de juego, abierto a todo el mundo, y por ofrecer un MMO gratuito –con opciones de micropagos–. Y no se van a bajar de ahí. La aparición de «World of Warplanes» coincide con el estreno de la cuenta única de usuario que, precisamente, lo que hace es afianzar esa estrategia. No les está yendo nada mal, pues son ya más de 15 oficinas las que tienen distribuidas por todo el mundo, con varias incluyendo estudios de desarrollo. Una de las más recientes, en Austin, Texas, tiene a Chris Taylor –«Total Annihilation»– como su cabeza visible. Y sí, también será un MMO gratuito.

EL MÁNAGER FX



"MADE IN SPAIN" CRECE EN DISEÑO Y JUGABILIDAD

FÚTBOL 2.0

Del final de la temporada pasada a la mitad de la presente ha bastado para FX Interactive tenga a punto la nueva entrega de su nuevo mánager "made in Spain".

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Mánager**
- Estudios/Compañía: **FX Interactive**
- Fecha prevista: **Noviembre 2013**

CÓMO SERÁ

- Será la **segunda entrega del nuevo juego de mánager** de fútbol de FX Interactive.
- Incluirá **5 ligas europeas de Primera y Segunda División,** más la 2ª B española.
- Ofrecerá un **nuevo diseño visual**, más moderno, limpio y accesible.
- Podrás **personalizar y hacer crecer el estadio** de tu club, a medida que progrese en el tiempo.
- Darás **ordenes en tiempo real** en el simulador.

En apenas esos seis meses, los chicos de FX Interactive han estado exprimiendo al máximo su tiempo para dar forma, contenidos y un lavado de cara más que notable a la nueva entrega de «FX Fútbol». Aunque la base del nuevo juego de mánager de fútbol sigue ahí, las numerosas sugerencias y peticiones de los jugadores de la versión original han servido como referencia para las muchas novedades que esta nueva entrega nos ofrecerá.

Y, sobre todo, FX Interactive insiste en su concepto básico para dar forma a «FX Fútbol 2.0»: se trata de un juego de manager de fútbol, no de un simulador de mánager de fútbol. La diferencia es notoria en el sentido de que no pretende ser 100% realista, sino recrear la competición liguera –y lo que mueve a su alrededor– de forma que sea el jugador el que decida y disfrute, siempre atendiendo a unas normas básicas, claro.

«FX Fútbol», así, toma las cuatro grandes áreas de juego que ya tenía su predecesor: competición, entrenamientos, gestión y plantilla como punto de partida. Y, desde ahí, el deporte rey se pone a tus pies para que demuestres tu buen hacer como responsable del club de tus amores.

«FX FÚTBOL 2.0» PRESENTA UN NUEVO DISEÑO VISUAL, MÁS LIMPIO, MODERNO Y ACCESIBLE

El perfil personal

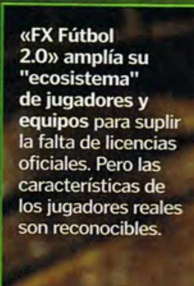
Lo primero que te pedirá «FX Fútbol 2.0» para empezar la competición será crear tu perfil de entrenador, al que agregar el equipo –o equipos– que quieras entrenar. Este punto será especialmente importante de cara al futuro, con nuevas entregas de la saga, cuando el perfil te permita desarrollar logros en base a tus habilidades como mánager y puedas importarlo online –el apartado online será muy importante en el futuro, pero no nos desviemos...

De nuevo, «FX Fútbol 2.0» no incluirá licencias oficiales de equipos ni jugadores, pero las características personales de los jugadores reales, de un modo u otro, se verán reflejadas ahí. La edición de tu equipo y sus integrantes, ya sabes, es otro aliciente a tener en cuenta. Y el ecosistema de jugadores es algo que ha preocupado especialmente a FX Interactive durante el desarrollo de esta entrega. Algo que veremos más adelante.

En cuanto a la competición en «FX Fútbol 2.0», los modos mánager y desafíos siguen ahí. En ambos los logros forman parte fundamental de la evolución. Y ya sabes, si empiezas por lo más alto –con tus equipos de primera y aspirantes a todo–, todo será más complejo y difícil, aunque las recompensas también serán im-



Uno de los apartados más interesantes es el diseño de estrategias en tiempo real. En base a tus entrenamientos y tácticas, podrás marcar jugadas y activar habilidades entrenadas durante 40 segundos en tiempo real, probando jugadas.



«FX Fútbol 2.0» amplía su "ecosistema" de jugadores y equipos para suplir la falta de licencias oficiales. Pero las características de los jugadores reales son reconocibles.



NUEVA TEMPORADA

EQUIPO ACTUAL

METROPOLITANO — MADRID — OBJETIVO EN LIGA: LIGA DE CAMPEONES — DEF 20 MED 40 DEL 15 — Presupuesto 43.000.000 €

OFERTAS

VALENCIA — ESPAÑA · LIGA FX1 — OBJETIVO EN LIGA: PERMANENCIA — DEF 45 MED 40 DEL 15 — Presupuesto 25.800.000 €

MONACO — FRANCIA · LIGA FX1 — OBJETIVO EN LIGA: LIGA — DEF 24 MED 46 DEL 82 — Presupuesto 126.000.000 €

LIVERPOOL — INGLATERRA · LIGA FX1 — OBJETIVO EN LIGA: LIGA — DEF 35 MED 50 DEL 15 — Presupuesto 83.500.000 €

CONTINÚA


Los cinco parámetros que definen el rendimiento de los jugadores –velocidad, defensa, pase, regate y tiro– se suman a otro "oculto" que es la agresividad del jugador.



Predefinir tácticas es importante para cada partido. Así, podrás activarlas cuando quieras, siempre respetando el límite de los 40 segundos.



portantes. Asimismo, empezar con equipos modestos –incluso de 2ª B, disponibles en la liga española–, facilitará las cosas y te permitirá crear tu propio estilo de forma más escalonada y sólida. Pero, ojo, que los logros también pueden tener un cariz algo negativo, como conseguir perder siempre en las finales de una competición europea, por ejemplo...

Cuidando de tus chicos

En lo que mencionábamos antes del ecosistema de jugadores, la evolución en los rasgos que llegan a conformar el rendimiento y la persoanlidd de cada jugador individual es enorme. Los hasta 100 rasgos distintos –muchos no evidentes– pueden moldear a cracks, a jugadores veteranos, a especialistas de todo tipo, mejorar los resultados de entrenamientos, etc. y afectan desde a la situación en al campo, hasta la relación con los compañeros según la posición. Las variables que se manejan son múltiples y variadas, aunque tú siempre tienes cinco referencias fundamentales: velocidad, regate, defensa, pase y tiro. Además, el rendimiento se verá afectado por elk cansancio, una nueva variable, capaz de afectar a su vez a otras –moral, motivación, etc.– y siempre, también "oculta" está la agresividad del jugador que se desarrollará con el avance de la liga de y de las temporadas. Todo suma, todo afecta. Y hasta en las negociaciones de fichajes, bajas, renovaciones, etc. todo influye.

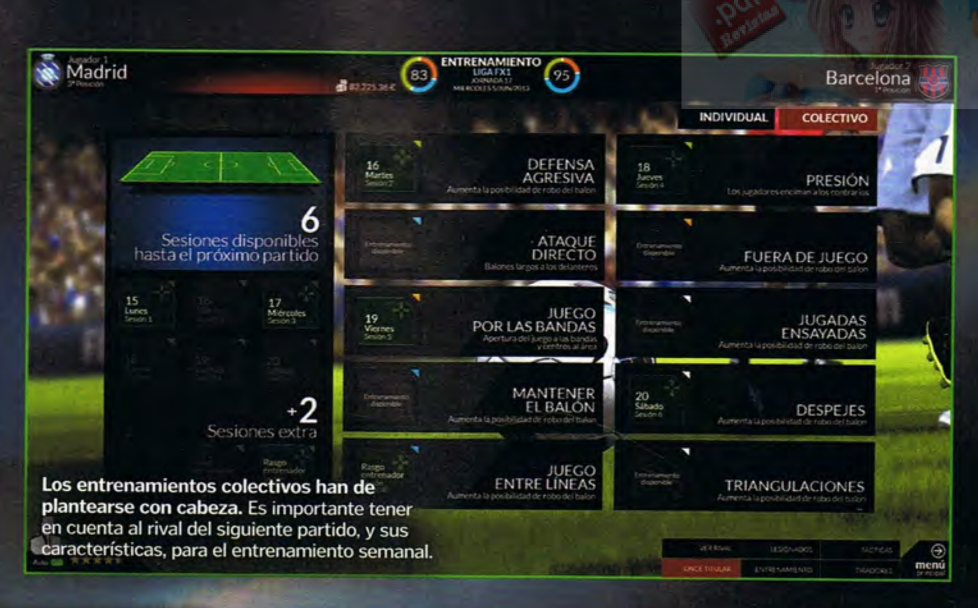
LLEVANDO EL CLUB A LO MÁS ALTO

Si te decides por entrar tambien en la parte de gestión de «FX Fútbol 2.0», uno de sus apartados más llamativos será hacer crecer al club y a su estadio, a medida que consigas objetivos en tu carrera. Desde 2.0000 hasta 118.000 localidades, y todo tipo de instalaciones –deportivas y comerciales– estarán a tu disposición.


Conseguir un estadio como éste -y no es el mejor, ni de lejos- te costaría lo tuyo. No sólo tendrás que conseguir triunfos deportivos, sino gestionar bien los patrocinios y, sobre todo, hacer crecer al estadio de forma lógica para poder aspirar a competiciones internacionales importantes, con infraestructuras obligatorias.


Pero para llegar a lo más alto hay que ir paso a paso. Mejorar y aumentar las instalaciones deportivas del estadio es lo más básico, porque incide en el propio equipo de manera directa incluso en su moral y su motivación. Luego podrás ampliar gradas, instalar comercios y mejorar el negocio, de forma general.





Los entrenamientos colectivos han de plantearse con cabeza. Es importante tener en cuenta al rival del siguiente partido, y sus características, para el entrenamiento semanal.



5 LIGAS DE PRIMERA Y SEGUNDA DIVISIÓN, MÁS LA SEGUNDA B ESPAÑOLA, FORMAN LA BASE

Y luego, claro, estarán los entrenamientos: personalizado, colectivos, especializados, de cara a cada partido, de cara a evoluciones globales en la temporada... una sinergia para resultadosglobales manejando relativamente pocos parámetros. Una de las mejores ideas de «FX Fútbol 2.0», sin lugar a dudas.

Más interacción, nueva estética

En el conjunto de «FX Fútbol», y aunque el simulador de partidos no es, ni mucho menos, lo más importante del juego, sí hay algo que puedes poner en práctica durante el mismo: la aplicación de tácticas en tiempo real. Los entrenamientos que desarrolles específicos –fuera de juego, pase al hueco, lanzamiento de faltas, etc.– podrán ser elegidos como tácticas personalizadas para los partidos. En cualquier momento, podrás dar órdenes a tus chicos de que las pongan en marcha. Cada una tendrá 40 segundos para su ejecución y las podrás para en todo momento, así que elige bien cuándo hacerlo.

Por otro lado, podrás también diseñar en tiempo real alguna jugada –la velocidad de juego se ralentizará– durante esos 40 segundos. Como en los partidos de verdad.

Y finalmente, no queremos dejar de lado el cambio de imagen que va a dar «FX Fútbol 2.0». El diseño se ha hecho más estilizado, más moderno y minimalista. Más... "Apple", si nos aceptas la comparación.

Menús y elementos gráficos son ahora más conceptuales, también, en su representación del contenido. Algo que también afecta a las cartas de jugadores. En definitiva, «FX fútbol 2.0» llega con fuerzas e ideas renovadas y con muchas ganas de divertir. ¿Te apuntas? **F.D.L.**

EN EL CUARTEL GENERAL DE FX INTERACTIVE





En menos de un año FX Interactive se ha atrevido a lanzar dos entregas de «FX Fútbol»... bueno, la segunda estará unos días después de que leas esto. Pablo de la Nuez, el jefe del proyecto, nos mostró como en los escasos meses entre ambas entregas, se ha producido una enorme evolución en el concepto y diseño de «FX Fútbol», y como se han pulido muchos detalles de jugabilidad gracias a las sugerencias y peticiones de los jugadores de la primera, y a las ganas de ampliar las posibilidades de la competición en el juego. Y, por supuesto, nos confirmó que seguirá creciendo en 2014.







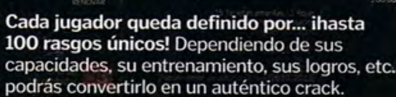




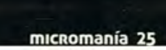








Cada jugador queda definido por... ¡hasta 100 rasgos únicos! Dependiendo de sus capacidades, su entrenamiento, sus logros, etc. podrás convertirlo en un auténtico crack.



La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

A VUELTAS CON LAS NOTAS



El mes pasado un lector escribió para quejarse por la nota tan alta de «Total War Rome II». Su argumento era que en Metacritic la nota media de la prensa era de 80/100, y la de los usuarios, 4/10. Pues bien, yo escribo para contestarle: las notas de los usuarios en Metacritic no son fiables, porque hay muchos "haters" que se dedican a poner ceros para fastidiar. Por ejemplo, la nota de los usuarios para «Modern Warfare 3» es de 2/10. Eso lo dice todo. ■ Alejandro E.



Nosotros le pusimos a «Total War Rome II» la nota que nos parecía justa. Desde luego, no consideramos que sea un juego de 4/10, ni que «Modern Warfare 3» sea de 2/10, ni que «Diablo III» sea de 3/10. En efecto, hay muchos "haters" descontrolados en Metacritic.



LA LESIÓN DE PES 2014



Con la verdad por delante: siempre he pensado que ponéis notas demasiado generosas. Así que, cuando ví que a «PES 2014» le habíais puesto sólo un 78, me llevé las manos a la cabeza. Unos días después lo probé y esta vez estoy de acuerdo con vuestra nota. Señores de Konami: ¡Os habéis dormido en los laureles! Siempre he sido de «PES», pero este año me paso a «FIFA 14». ■ Juan L.

No eres el único que se ha llevado una decepción, Juan. Aquí, en la redacción, también hay mucha gente que siempre ha sido de «PES», y que este año se han sentido defraudados. Esperemos que Konami reaccione y el año que viene vuelva a ponerse a la altura de «FIFA».

JUEGOS DE TERROR



Creo que fue un acierto el reportaje sobre juegos de terror del mes pasado, porque es un género que está muy de moda. Sin embargo, eché de menos que no habláseis de ningún juego de vampiros. ¿Es que no los hay o es que no son buenos? ■ Estefanía D.

Desde la saga "Crepúsculo", querida Estefanía, los vampiros ya no asustan tanto. Antes eran seres terroríficos. Ahora muchos son metrosexuales, ídolos de adolescentes que forran las carpetas con sus fotos. No obstante, hay un juego de vampiros muy prometedor para el futuro: «World of Darkness», de los creadores del exitoso «EVE Online». Hablamos de él el año pasado, cuando se presentó en el EVE Fest 2013. Desde entonces, poco más ha trascendido. Échale un vistazo en la web **www.worldofdarkness.es**

SOBRE GAMIFICACIÓN



Me ha llamado la atención el artículo sobre gamificación del mes pasado en el que un experto en el tema dice que, gracias a su "método de evaluación gamificada" las notas de la clase subieron a una media de 9,5. ¿En qué consiste ese método? ■ Ignacio D.

Pues no sabemos concretamente en qué consiste, pero si quieres información sobre las materias, temarios y metodologías de los cursos



LA CARTA DEL MES

La revolución de Mantle

La presentación de Mantle me ha dejado estupefacto. Según dicen los de AMD, Mantle permitirá correr los juegos a velocidades y niveles de calidad nunca antes vistos. Pero, claro, para eso habrá que tener una Radeon. ¿Qué parte hay de verdad y qué parte hay de marketing en todo esto? ■ Antonio J.

Mantle es una API de bajo nivel que permite a los creadores de juegos acceder al hardware de manera más directa, para así sacarle más rendimiento. Es como eliminar intermediarios en una cadena. Frostbite 3, el motor gráfico utilizado en «Battlefield 4», puede utilizar Mantle, siempre que tengas una tarjeta con arquitectura GCN (Graphics Core Next), como es el caso de las Radeon R7, R9 y HD 7000. Parece que se trata de una verdadera revolución. Estaremos atentos a lo que se anuncie en noviembre durante la AMD Developer Summit.



LA POLÉMICA DEL MES

Requisitos mínimos demasiado altos

Últimamente los requisitos de los juegos de PC se están disparando. Ojo a los de «Call of Duty Ghosts»: sistema operativo de 64 bits, 6 GB de RAM y 40 GB de HD. ¿Se han vuelto locos o qué? ¿Activision ha pensado lo que se tarda en bajar 40 GB con un ADSL normal de 8 MB? ¿Y para qué 6 GB de RAM, si el juego corre en una PlayStation 3 que tiene sólo 512 MB? ■ Ernesto P.



La culpa de esta subida repentina de los requisitos mínimos es de las consolas de nueva generación. PlayStation 4 y Xbox One tienen 8 GB de RAM y CPUs de ocho núcleos a 1,8 GHz, aproximadamente. Los jugadores de PC tenemos que ir haciéndonos a la idea de que éstos serán los mínimos exigidos por los grandes juegos dentro de no mucho tiempo.

que se imparten en la U-tad visita **www.u-tad.com**. Hay un montón de títulos para formarse en el campo de los videojuegos y las artes digitales.

ENFADADO CON EA



La primera expansión para «SimCity», de nombre «Ciudades del Mañana», cuesta nada menos que 40€ por descarga en Origin. O sea, que después de habernos vendido un juego que no está terminado, pretenden clavarnos esa barbaridad por una expansión. Deberían hacer lo que ha hecho Creative Assembly, que ha estado regalando contenido digital para «Total War Rome II» en compensación por los errores con los que lanzaron el juego. ■ Miguel F.

Sin duda, lo de Creative Assembly de regalar por tiempo limitado durante el mes de octubre el DLC «Nomadic Tribes» ha sido un detalle, y otras compañías deberían tomar ejemplo. Pero en EA son libres de poner sus precios, y los usuarios somos libres de comprar o no comprar, claro.





Allá cada cual con sus políticas de ventas y de trato al cliente.

FX FÚTBOL 2.0



El anticipo que hicisteis el mes pasado de «FX Fútbol 2.0» me ha dejado con ganas de más. Espero que no cometan el error de introducir demasiada profundidad, porque es justo donde «PC Fútbol» empezó a fallar: en querer abarcar demasiado. ■ Leticia V.

Tranquila, Leticia, que en FX tienen claro lo que quieren hacer. «FX Fútbol 2.0» tendrá más opciones que su antecesor, sí, pero no se pretende imitar a «Football Manager» o a «FIFA Manager», sino a convertirse en una alternativa, una apuesta por la complejidad moderada.

TECNOLOGÍAS POR LLEGAR



En las Tecnomanías del mes pasado mencionásteis que está en camino la memoria RAM DDR4. Entonces caí en la cuenta de que habláis mucho de las tecnologías gaming a la venta, pero casi nada de las que están por venir. Creo que deberíais prestarles más atención. ■ Marcelo T.

Te agradecemos tu comentario, estimado Marcelo. En realidad, si te fijas bien, sí que dedicamos espacio a las tecnologías del futuro. Es verdad que no tienen una sección propia, pero les prestamos toda la atención que merecen. Dos ejemplos: el pasado hablamos en la sección de Perspectiva de SteamOS, Steam Machines y Steam Controller, y en **micromania.es** nuestro redactor jefe publicó un extenso artículo sobre su experiencia probando Oculus Rift en las oficinas de Mountain.



FORMIDABLE



Michael Fassbender ha confirmado que la película de «Assassin's Creed» está en desarrollo. El actor, conocido por su participación en filmes como Prometheus, X-Men: Primera Generación o Malditos Bastardos, ha revelado que actualmente están trabajando en el desarrollo del guión. Teniendo en cuenta su trayectoria y que además será co-productor de la cinta, Fassbender da expectativas de que veremos algo bueno en los cines.

LAMENTABLE



«Watch Dogs» se retrasa a la primavera de 2014. Desde Ubisoft explican que el retraso se debe a que quieren pulir detalles. Las malas lenguas, en cambio, dicen que los directivos de la compañía francesa se han quedado tan impresionados por el éxito de «GTA V» que han ordenado hacer retoques en «Watch Dogs» para copiar algunas características del sandbox de Rockstar. Por la razón que sea, el retraso es una realidad.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN...

podía haberse imaginado hace unos años que la saga «The Witcher», obra de un pequeño estudio polaco, llegaría a vender 6 millones de copias?

¿CUÁLES...

serán esos más de 15 videojuegos que, según DICE, están siendo desarrollados con el motor Frostbite 3, el mismo que utiliza «Battlefield 4»?

¿CÓMO...

será el FPS ambientado en el universo Aliens en el que está trabajando Creative Assembly, y que tendrá por protagonista a la hija de la teniente Ripley?

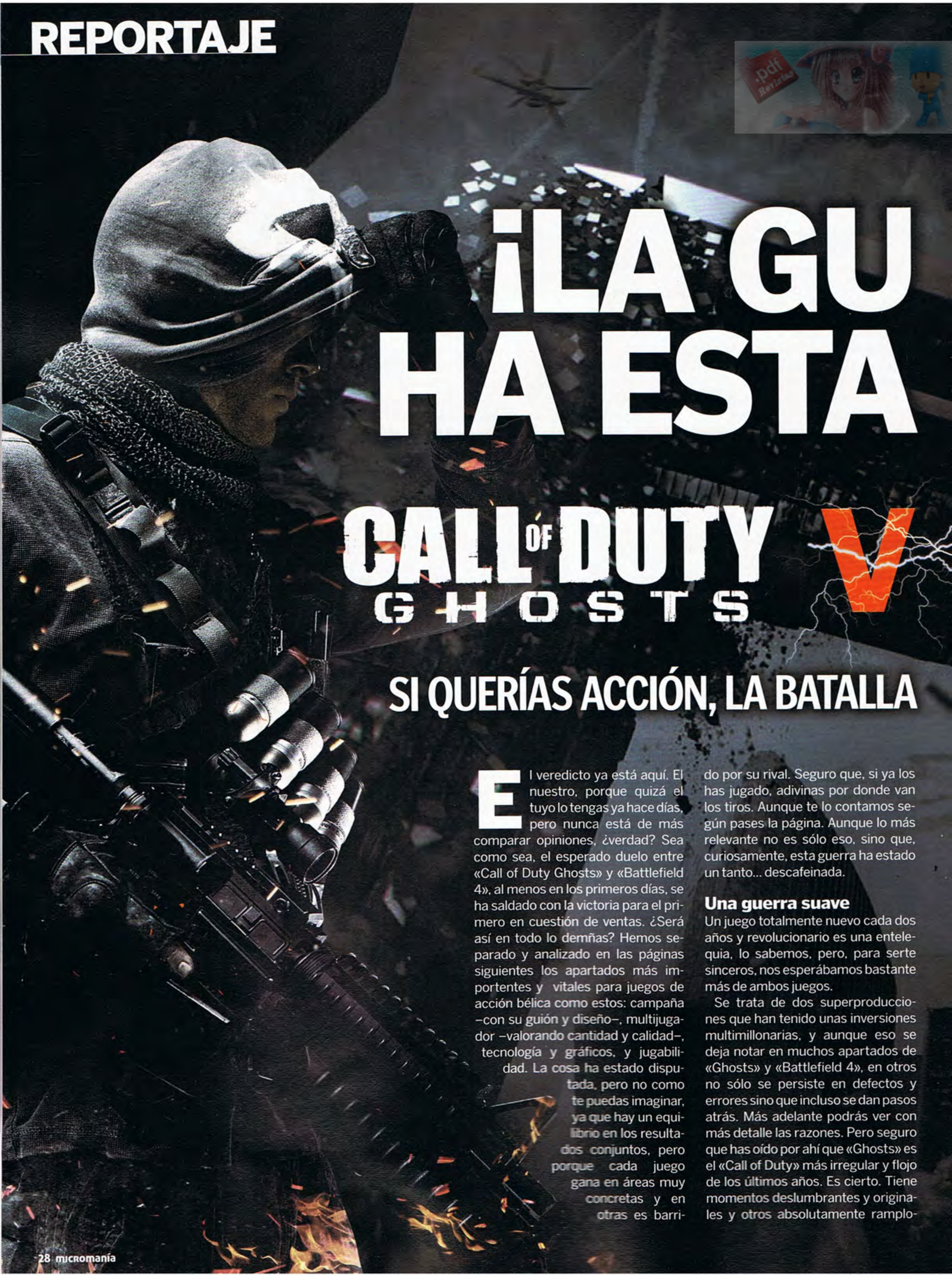
¿CUÁNTO...

tardará Michael Dailly, uno de los creadores del primer «GTA», en terminar el remake en 3D para navegador en el que está trabajando?

¿QUÉ...

famoso juego del catálogo de Rockstar habrá sido el elegido por la compañía para hacer un remake, según ha desvelado uno de sus ingenieros?

Protección de Datos: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Blue Ocean Publishing, con domicilio en C/Playa del Puig, 9, Las Rozas, 28230 Madrid, para responder a las consultas o gestionar el envío de los premios en los sorteos o concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Blue Ocean Publishing.



¡LA GU HA ESTA

CALL OF DUTY GHOSTS V

SI QUERÍAS ACCIÓN, LA BATALLA

El veredicto ya está aquí. El nuestro, porque quizá el tuyo lo tengas ya hace días, pero nunca está de más comparar opiniones, ¿verdad? Sea como sea, el esperado duelo entre «Call of Duty Ghosts» y «Battlefield 4», al menos en los primeros días, se ha saldado con la victoria para el primero en cuestión de ventas. ¿Será así en todo lo demñas? Hemos separado y analizado en las páginas siguientes los apartados más importentes y vitales para juegos de acción bélica como estos: campaña –con su guión y diseño–, multijugador –valorando cantidad y calidad–, tecnología y gráficos, y jugabilidad. La cosa ha estado disputada, pero no como te puedas imaginar, ya que hay un equilibrio en los resultados conjuntos, pero porque cada juego gana en áreas muy concretas y en otras es barrido por su rival. Seguro que, si ya los has jugado, adivinas por donde van los tiros. Aunque te lo contamos según pases la página. Aunque lo más relevante no es sólo eso, sino que, curiosamente, esta guerra ha estado un tanto... descafeinada.

Una guerra suave

Un juego totalmente nuevo cada dos años y revolucionario es una entelequia, lo sabemos, pero, para serte sinceros, nos esperábamos bastante más de ambos juegos.

Se trata de dos superproducciones que han tenido unas inversiones multimillonarias, y aunque eso se deja notar en muchos apartados de «Ghosts» y «Battlefield 4», en otros no sólo se persiste en defectos y errores sino que incluso se dan pasos atrás. Más adelante podrás ver con más detalle las razones. Pero seguro que has oído por ahí que «Ghosts» es el «Call of Duty» más irregular y flojo de los últimos años. Es cierto. Tiene momentos deslumbrantes y originales y otros absolutamente ramplo-





YA ESTÁ AQUÍ... Y HAY GANADOR

nes. Pero es que a «Battlefield 4» le pasa lo mismo. En algunos momentos brilla –a veces, literalmente, luego lo lees y te quedará claro– y en otros te entran ganas de mirar hacia otro lado... Es así. Ambos nos han dejado a medias. Insatisfechos.

Son buenos juegos, en general, pero es que no queremos buenos juegos con un «Call of Duty» y un «Battlefield»: queremos juegos excelentes y maravillosos.

Tú eliges

Si nos pides una recomendación sobre un juego u otro, te vamos a contestar a la gallega, con otra pregunta: ¿qué buscas? Si quieres campaña: «Ghosts». Si quieres multi: «Battlefield 4». Si quieres gráficos: «Battlefield 4». Si quieres cantidad, variedad e intensidad: «Ghosts».

Las razones, ya te decimos, te las contamos con más detalle en las siguientes páginas, pero el hecho objetivo es que nos esperábamos más de ambos títulos y nos han dejado con la miel en los labios.

Tenemos algunas recomendaciones, también, para los estudios, aunque seguramente ellos ya saben perfectamente hasta dónde han llegado en cada apartado y donde querían estar, pero por nosotros que no quede. Ambas series son lo bastante importantes tanto como marca como en su faceta económica para EA y Activision, como para saber que ha llegado el momento de echar toda la carne en el asador para el futuro.

Tanto «Call of Duty» como «Battlefield» necesitan evolucionar de manera crítica. Y pese a que ambos juegos tienen muy buenos momentos –hay que reconocer que algunas misiones son geniales en ambos, y que el multijugador tiene momentos épicos, también en los dos–, éste es claramente un punto de inflexión para ambas series. Si lo consiguen, se verá en dos años.

CAMPAÑA INDIVIDUAL

La campaña define en gran manera la oferta de ambos juegos, no sólo por las novedades –si las hay– técnicas, como por sentar la base de la jugabilidad del multijugador. La campaña debe ofrecer un buen equilibrio entre guión, narración, personajes y desenlace.





CALL OF DUTY GHOSTS ★★★

De nuevo, un guionista oscarizado firma la historia de un «Call of Duty». Stephen Gagham tira de oficio y pone en juego una historia sencilla, eficaz, nada sorprendente, pero bien contada pese a unos personajes algo ramplones y tópicos, que quieren ser épicos, pero no llegan. Lo mejor es que es muy variada y muy intensa en general, aunque con algunas misiones flojas. Es irregular, pero eficaz. Aunque, eso sí, es un paso atrás sobre «Black Ops II».

BATTLEFIELD 4 ★★

DICE necesita dos cosas en «Battlefield 5»: un compositor que sea capaz de crear una banda sonora épica, de una vez, y nuevos guionistas. La trama de «Battlefield 4» es sosa, los personajes son planos, la historia está mal contada y peor desarrollada, y solo a mitad de campaña, a partir del aeródromo, se notan las mejoras en el diseño de misiones y mapas que la levantan. Es tan plana que la "dramática" decisión final te da totalmente igual.

GRÁFICOS / TECNOLOGÍA

Mientras Infinity Ward hablaba de evolución, DICE venía sacando pecho con «Frostbite 3». ¿Quién ha ganado aquí? Está claro que DICE, pero sigue tropezando en la misma piedra pese a los modelos de personaje más detallados.





CALL OF DUTY GHOSTS ★★

Infinity Ward debe cambiar de motor gráfico YA. En un PC de alta gama –con configuración por encima de la recomendada– es de vergüenza que el motor dé problemas graves en la gestión de texturas y sombras –no te confundas con iluminación y sombreados– y se pase por el forro la configuración personalizada. Lo que salva en el apartado gráfico a «Call of Duty Ghosts» es su magistral dirección artística, una vez más. Ahí, está bastante por encima de «Battlefield 4».

BATTLEFIELD 4 ★★★

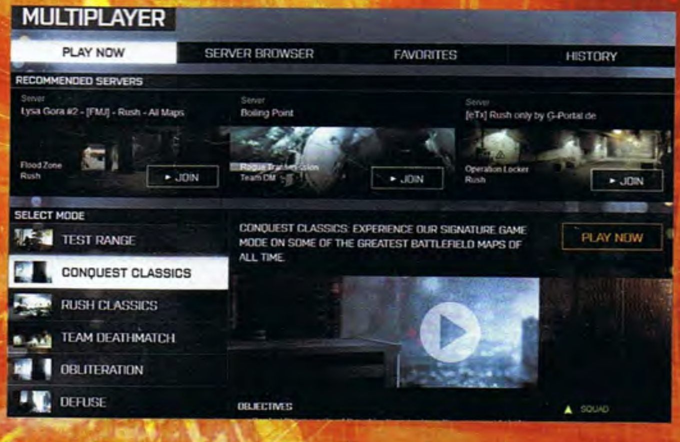
«Frostbite 3» tiene muchas cosas muy buenas. Es muy potente, sobre todo, por su poderosa optimización y por la gestión de texturas. Los trucos gráficos de «Frostbite 2» se notan menos, pero están ahí; evolucionados, pero ahí. Lo malo es que DICE sigue empeñada en meter focos de luz, reflejos y efectos "lens flare" por todas partes para fardar de motor gráfico. Y no. No siempre beneficia al diseño, amigos. También contrasta el detalle en los modelos y sus animaciones con una IA burda.



MULTIJUGADOR

Cantidad contra calidad. Variedad contra evolución. Eficacia y oficio frente a renovación. Así se podría resumir el multijugador de uno y otro juego. Sí, ambos son buenos. Es, simplemente, una cuestión de elección y gustos.





CALL OF DUTY GHOSTS ★★

No se han matado, la verdad, sin quitar mérito al trabajo realizado en el multijugador de «Ghosts». Han hecho lo de siempre, tan bien como siempre, pero metiendo más: más mapas, más modos, más evolución en la creación de soldados y la experiencia acumulada, más posibilidades de entrenar con el modo Pelotones –muy importante para jugar con amigos–, un nuevo modo de apoyo –Extinción– que vendría a ser el "zombis" de «Black Ops II»... Bueno y abundante, pero no entusiasma.

BATTLEFIELD 4 ★★★

DICE no se la ha jugado, porque sabe que la acción multijugador es lo suyo, pero sí han sido lo bastante osados para evolucionar y ofrecer algo nuevo. Y, además, han retomado el modo Comandante, que siempre es un aliciente. El concepto de "levolution" tan comentado, funciona. Aunque ya lo hacía antes en «Battlefield 3», pero a un nivel no tan salvaje. Mola ver cómo todo cambia. Mola poder jugar en el agua. Mola saltar de un rascacielos. Mola pilotar un caza. Este multi mola mucho, mucho.

JUGABILIDAD / OPCIONES

Si miramos la campaña, «Ghosts» gana. Si miramos el multi, «Battlefield 4» gana. ¿Y la jugabilidad? Ambos juegos tienen sus puntos débiles y fuertes, pero en conjunto, la intensidad, el ritmo y sobre todo una IA bastante mejor le dan la victoria a «Ghosts».





CALL OF DUTY GHOSTS ★★★

Si nos fiamos por la variedad, la intensidad y el ritmo de la campaña, así como de las opciones del multi, «Ghosts» ya se lo llevaría de calle, pero es que hay un factor determinante en la jugabilidad y es la IA. Tampoco es que sea revolucionaria, pero... funciona. Y bastante bien. Tan sencillo como eso. En la campaña, sobre todo, el diseño de las misiones está bien integrada con una IA aliada muy buena. ¡Y está Riley, el chucho, que mola!

BATTLEFIELD 4 ★★

Entre los reflejos de luces, los scripts que siguen siendo de una rigidez pasmosa, bugs que ponen a los enemigos que se descuelgan de un helicóptero a hacer de castellers y la IA –los enemigos te cuelan SIEMPRE las granadas a tus pies, los aliados no matan a nadie NUNCA ni por equivocación–, «Battlefield 4» lo ha intentado, pero no ha llegado. Ha mejorado el diseño de algunas misiones de la campaña, pero esos checkpoints... ¡ay!

Buen ritmo... y un paso atrás

CALL OF DUTY GHOSTS

Una historia normalita, pero bien contada y con ritmo, y un multi que tira de oficio y experiencia, forman un conjunto que, sin embargo, es irregular y le pesan los años.

En el país de los ciegos el tuerto es el rey. Y nos tememos que no hay verdad más dolorosa que esa en esta "guerra" entre «Ghosts» y «Battlefield 4». «Call of Duty» gana por oficio en la campaña, sobre todo, pero es el «Call of Duty» más flojo que hemos visto en los últimos años. Y, además, necesita una evolución urgente en su apartado gráfico, si en la "nueva generación" quiere demostrar algo. La realidad es que «Ghosts» marca un punto de inflexión peligroso para Infinity Ward y Activision. Estamos seguros de que lo sabrán superar, pero podríamos decir que ha supuesto un paso atrás, ya que adelante no lo ha sido, desde luego. Un tirón de orejas, porque a Infinity Ward no se le puede pedir, tan solo, un buen juego, sino la excelencia. **A.P.R.**

GANADOR DE LA COMPARATIVA



La variedad de misiones y la intensidad de la campaña es lo mejor de «Call of Duty Ghosts», pero se ha quedado a medias en muchos apartados.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Infinity Ward/Activision
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** 3 **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Recomendado:** 59,99 €
- **Web:** www.callofduty.com/es/ghosts

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 18
- **Vehículos:** Tanques, helicópteros, blindados
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 13 estándar, pelotones, 2 alternativos, extremo, clan

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 E8200 a 2.66, Phenom X3 8750 2.4 GHz
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 40 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTS 450, Radeon HD 5870
- **Conexión:** ADSL

NUESTRA OPINIÓN

GUERRA DEL NORTE CONTRA EL SUR. América es un polvorín en el futuro cercano, con unos EE.UU. arrasados y una Federación que combaten sin cesar.

Valoración por apartados

- Gráficos: ●●●○○○
- Sonido: ●●●●●○
- Jugabilidad: ●●●●●○
- Dificultad: ●●●○○○
- Calidad/precio: ●●●●○○

Lo que nos gusta

- La campaña. Sin ser excepcional, la mayoría de misiones ofrece muy buen ritmo e intensidad, están bien diseñadas y, sobre todo, son muy variadas.
- La jugabilidad es lo mejor, sin duda, gracias a los buenos diseños y una IA que cumple bastante bien en líneas generales.

Lo que no nos gusta

- Se habría agradecido más innovación en los modos mutlijugador, la verdad.
- Los problemas gráficos con PC de alta gama. No hay excusa para fallos tan burdos.

Modo individual

Intensa, pero es un «Call of Duty» flojo. Su intensidad y ritmo la salvan de su irregularidad y sus problemas técnicos.

La nota **85**

Modo multijugador

Cuanto más, mejor. «Ghosts» no se rompe la cabeza: cantidad y variedad. No es revolucionario, es eficaz.



La nota **90**



DICE evoluciona, pero no llega

BATTLEFIELD 4

«Battlefield 4» puede presumir de evolución, y no sólo técnica, pero sus logros en el multi son los que salvan una campaña mejorada, aunque muy irregular.

Hay que reconocerle a DICE el esfuerzo y el trabajo hecho para mejorar en la campaña. Se nota, sobre todo de la mitad en adelante, que el diseño de mapas y misiones ha experimentado un considerable avance desde «Battlefield 3», tomando ideas del multijugador y aplicándolas en las misiones individuales. Pero, por desgracia, siguen persistiendo en otros errores de diseño que son básicos: scripts, IA, checkpoints, guión... Lo más curioso es que esa evolución se queda a medio camino, como si no supieran progresar en otra dirección o no hubieran tenido tiempo. ¿Podría ser eso? Aunque «Battlefield 4» es mejor que su antecesor, realmente no supera a «Ghosts». Y eso que es un «Call of Duty» flojito. En realidad, ambos juegos se han quedado a un nivel muy similar, en conjunto, potenciando cada uno áreas diferentes. **A.P.R.**

«Battlefield 4» tiene su punto fuerte en el multijugador, que permite hacer verdaderas diabluras en el combate. La campaña es floja y plana.

INFOMANÍA

■ FICHA TÉCNICA 18

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** DICE/EA
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP:** 54.95 €
- **Web:** *www.battlefield.com/es/battlefield-4* Mucha información, vídeos, imagenes, FAQ...

■ LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Misiones:** 7
- **Arsenal:** Arma principal, secundaria, granadas, minas, bazookas.
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 9 (hasta 64 jugadores)

■ LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 a 2,4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3870, GeForce 8800 GT
- **Conexión:** ADSL

nuestra opinión

LA GUERRA ES CONTRA CHINA. Viaja a un futuro cercano en un conflicto que afecta a Asia y entra en guerra con el gigante de China por tierra, mar y aire.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- El detalle gráfico que es capaz de ofrecer «Frostbite 3» en los modelos de personajes y la gestión de texturas. Excelente.
- Se nota que han intentado mejorar en la campaña, y se agradece, pese a lo irregular que resulta, en general.
- El multi es muy bueno en líneas generales.

Lo que no nos gusta

- Bugs, scripts rígidos, una IA muy floja, un guión plano, personajes sin carisma...
- Con todos nuestros respetos, el doblaje de Imanol Arias se lo podían haber ahorrado.

Modo individual

Mejor, pero... Irregular. La primera mitad, plana, y la historia, mal contada. Pero mejor que «Battlefield 3».

La nota **80**

Modo multijugador

Aquí sí brilla. Otra vez, «Battlefield» demuestra que lo suyo es el multi. No hay muchos modos, pero puedes hacer locuras.

La nota **94**

JUEGO DEL MES micromanía

¡Piratas asesinos! ¡Asesinos piratas!

Assassin's Creed IV Black Flag

Los Kenway están resultando una estirpe de lo más talentosa... ¡para el asesinato! No sólo Hathan y Connor liaron la revolución americana... ¡Su ancestro era pirata!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** *assassinscreed.ubi.com/es-es/home/index.aspx* Información básica y muchos vídeos

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Lugares únicos:** 75
- **Ciudades principales:** La Habana, Kingston, Nassau
- **Tipos de arma:** Estilete, espadas, pistolas
- **Combate Naval:** Sí (abordajes)
- **Multijugador:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690,
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad Q8400, Athlon II X4 620, a 2.6 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 4870
- **Conexión:** ADSL (activación Uplay/Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Ssshhh, que no te descubran! Si te infiltras en la cueva de un enemigo, es mejor que no te descubran hasta que se calme la cosa.



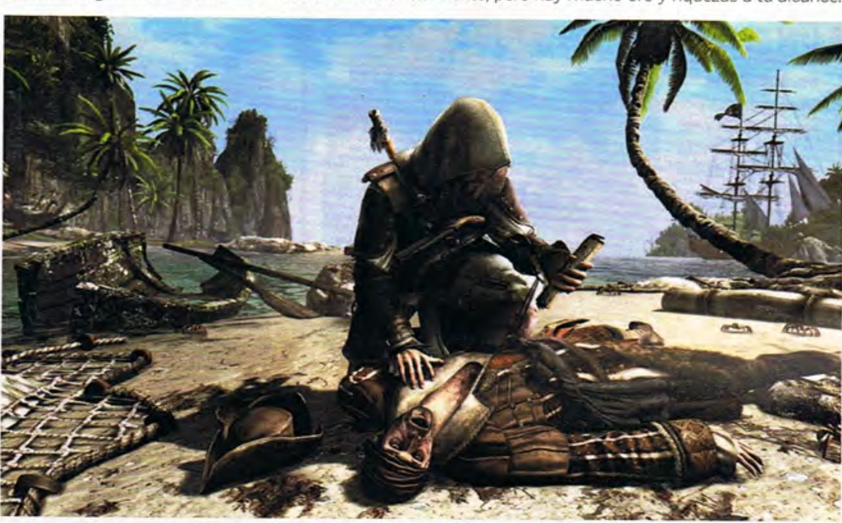
¡Piratas, al abordaje! El nuevo «Assassin's Creed» te lleva al Caribe en el año 1715. La guerra entre España e Inglaterra ha terminado hace dos años oficialmente, pero hay mucho oro y riquezas a tu alcance.



¡Hay que destruir esas defensas de la fortaleza! Bordear la costa mientras atacas los fortines enemigos a cañonazos es genial.



¡Quieto, bicho, quieto! En el Caribe pasan estas cosas. Hay pequeñas molestias que la fauna local te puede ocasionar...



¡Hmm, qué pergamino tan interesante!... Edward es un pirata, y un pirata necesita encontrar -o enterrar- tesoros. Así que si ves un cadáver en la playa, lo primero es saquearlo. Y si tiene algo así, mejor.

CONVIÉRTETE EN UN PIRATA DEL CARIBE, EN LA PIEL DE EDWARD KENWAY, EL NUEVO ASESINO

La del pirata es una vida de lo más apasionante, o eso hemos de pensar si tenemos que fiarnos de las películas clásicas de Hollywood. No, las de "Piratas del Caribe" son más bien... otra cosa. Hablamos de "El Capitán Blood", de "La Isla del Tesoro"... pero sí, también muy peligrosa. Cuando no te buscan los españoles lo hacen los ingleses. Eso, cuando no es un pirata rival que quiere quedarse con tus tesoros. O pasarte por la quilla. O cortarte el gaznate... Y todo, ¿por qué? Por oro, aventuras, libertad, mujeres... Bueno, la verdad es que pinta bien. Pues ahora, imagina mezclar eso con «Assassin's Creed» y tendrás una idea aproximada de lo que te espera en «Black Flag», teniendo en cuenta, además, un par de detalles de suma importancia. El primero es que «Black Flag» evita ser tan cansino como su antecesor desde el primer minuto. Y el segundo... ¡que hay piratas!

La estirpe Kenway

Las historias no tienen nada que ver, pero «Assassin's Creed III» y «Black Flag» están unidos por la estirpe familiar de sus protagonistas. Ahora tenemos a Edward Kenway como personaje principal, que es el padre de Hatham y abuelo de Connor –sí, el del juego anterior.

Curiosamente, Edward no es un asesino. O no lo es al comienzo del juego. Es un pirata, y no se le puede agradecer más a «Black Flag» que el comenzar con una batalla naval es-

LA REFERENCIA

Assassin's Creed III

- **Aunque las historias son diferentes** los protagonistas se encuentran unidos por lazos familiares.
- **El diseño de acción de «Black Flag»** está más logrado. Es más intensa y bastante más abundante.
- **En el multijugador, «Black Flag»** incorpora la edición de parámetros.



ESTOS SÍ SON DEL CARIBE...

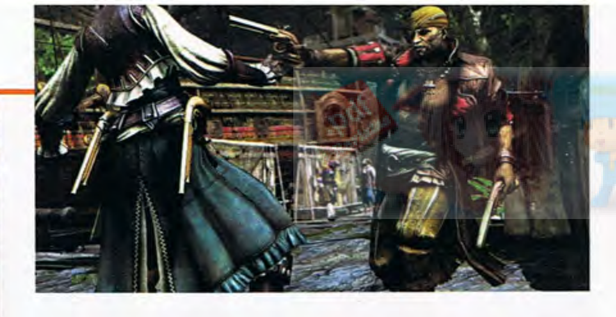


Aunque no se puede decir qeu «Assassin's Creed IV Black Flag» sea un juego basado en una historia real, su componente histórico, como en los anteriores títulos de la saga, es bastante notable. No sólo en cuanto a armas, barcos, ciudades, etc. puedas ver, sino en algunos de los secundarios de lujo del guión: ¡los piratas!

Nombres reales, aunque convertidos en leyenda de la piratería, aparecen en el juego –y lucharás con o contra ellos...



Velocidad, agilidad y un buen par de sables. Con eso se puede decir que quien se enfrente a ti llevará las de perder, pero no te confíes, porque ellos siempre son más y están bien armados.





El combate naval puede acabar de dos maneras: hundiendo la nave enemiga o abordándola. Lo segundo... ¡es mucho más divertido!

UN "NUEVO" MULTIJUGADOR

Realmente, el modo multijugador de «Black Flag» no es especialmente novedoso respecto a lo visto en anteriores juegos de la saga, pero su herramienta Game Lab sí lo es.



Tres tipos de juego, 7 modos, 8 mapas... En grupos de 4 u 8 jugadores, el multijugador de «Black Flag» te sonará si has probado ya el de «Assassin's Creed III», por ejemplo.



Crea tu partida personalizada. Realmente, Game Lab te permite editar parámetros de la partida: aturdir, susurros, obstáculos, habilidades, tipo de mapa... y compartirlos.



Los combates en el mar siempre siguen la misma tónica. Has de maniobrar para alejarte de la línea de tiro de los barcos enemigos –suelen ser varios– y colocarte de modo que tus cañones los destrocen.

pectacular. A diferencia del arranque de su antecesor –lento, más para mirar que para jugar, lo que extendía a gran parte del juego–, «Black Flag» es un terremoto. Tras la lucha, Edward y su enemigo son arrojados a la playa de una isla. Una persecución y un combate empiezan, y el extraño, encapuchado, cae víctima de Edward. Así, Edward toma sus ropas, su nombre e intenta llegar a La Habana, el destino del desconocido que, sí viste como un asesino...

Tras descubrir una goleta en la playa, propiedad de un comerciante que está siendo atacado, Edward acaba con los captores, libera al hombre y, en agradecimiento, viajan a La Habana juntos. Y entonces es cuando de verdad empieza el juego.

Es cuando sales del Animus, encuentras que estás en las oficinas de Abstergo y empiezan a contarte la historia de Edward Kenway y de los recuerdos que has de atesorar. Ya sabes, la tradicional rutina de «Assassin's Creed».

ENCONTRAR TESOROS, ABORDAR BARCOS ENEMIGOS, BUCEAR EN EL CARIBE... LA VIDA DE PIRATA MOLA

De La Habana a Nassau

El mundo de juego en «Black Flag» es enorme. Enooooorme. Los barcos sirven como medio de transporte entre determinados puntos –aunque muchos viajes son automáticos, llegados a cierta distancia del origen, lógicamente–, pero los galeones, goletas y demás no están ahí para viajar, sino sobre todo para combatir.

El combate naval es uno de los puntos más importantes en «Black Flag» y se nota. Tanto, que incluso roba el protagonismo y gran parte de la acción a la tradición «Assassin's Creed», aunque no te preocupes, que de corretear por calles de ciudades de islas del Caribe, como La Habana o Nassau, de explorar cuevas, de bucear, de huir de españoles, de ingleses, de asaltar fortalezas y de todo lo que ya conoces de la saga, vas a ir sobradito. Porque lo grande del mundo, lo vivo de cada localización y las posibilidades de exploración y combate son tantas, que no es exagera-





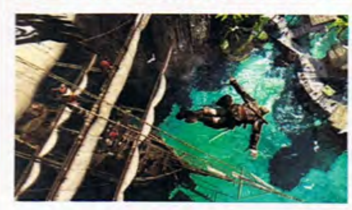
¡Hoy no será el día en que tu barco se hunda! Cuando navegas, no sólo has de tener precaución con tus enemigos, sino con los temporales, Galernas, tormentas y demás pueden hacerte tanto o más daño.



¡Han caído en la trampa, rápido, Edward! La jungla es un lugar perfecto para una emboscada. Cayendo desde los árboles, estos soldados no saben la que se les viene encima...

LA DURA VIDA DEL ASESINO

Los akrid se dividen en distintas variedades y razas. De las sepias a los lanzadores, y de los voladores... a los gigantes.



› Salta, asesino, salta. El salto de fe a los carros de heno es ya una tradición. Ahora, lanzarse desde lo más alto del palo mayor al agua, es también una posibilidad que merece la pena probar.



› ¡Escapa de los españoles! Huir de los enemigos por las ciudades es una constante, pero es que nada más llegar a La Habana ya empieza el lío. Bueno, así vas acostumbrándote.



› Cañonea fortalezas inglesas. Como buen pirata, no tienes bandos que defender, sólo el tuyo. Así que si toca asaltar fortalezas atacando desde tu barco, ya sabes. ¡Prepara los cañones!



› Aborda las naves enemigas. Aunque puedes elegir también hundirlas, abordar las naves enemigas en alta mar es mucho más divertido y puedes conseguir jugosos botines con el saqueo.



› Bucea en busca de tesoros. Los cofres del tesoro no siempre están enterrados. A veces, los naufragios ocultan maravillas. Eso sí, ten cuidado porque estás en el Caribe... ¡y hay tiburones!

do decir que estamos ante el mejor y más completo «Assassin's Creed» de toda la serie.

Y, además, el más espectacular, porque visualmente es algo digno de verse si tienes un PC potente y una tarjeta gráfica de gama alta. El resultado es algo para que te quedes con la boca abierta. De verdad.

¡Al abordaje!

Ser el timonel de un barco, huir o luchar contra el enemigo, abordar sus naves cuando la batalla está ya decantada, son actos realmente espectaculares. Eso sí, podían ser también más variados –al final, casi todo el rato haces lo mismo–, pero se compensa con los asaltos a fortalezas costeras y el resto de la acción y de las misiones del juego.

Si te gusta la saga «Assassin's Creed», decirte que «Black Flag» es una compra obligada es como no decirte nada, porque lo ibas a hacer de todos modos. Pero si te has perdido alguno de los anteriores juegos, éste es el que no puedes dejar pasar. Por variado, espectacular y divertido. ¡Es genial! A.C.G.

ALTERNATIVAS

› Batman A. Origins

El mejor Batman se exhibe en una demostracion de acción, intensidad y variedad.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 96

› BioShock Infinite

Uno de los juegos más espectaculares que se pueden disfrutar en el mundo de la acción.

▶ Más inf. MM 219 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

UN JUEGO PIRATA EN TU PC. De piratas, mejor dicho. Viaja al siglo XVIII al Caribe y rememora la vida de un pirata, en la saga de los asesinos más famosa del videojuego.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La ambientación está logradísima, tanto en las ciudades como en las islas y la jungla.
- Los combate navales son muy divertidos. Lo malo es que quizá se abusa de ellos un poco.
- Abordar barcos enemigos. El combate y el saqueo es lo más cuando estás en el mar.
- La acción, abundante e intensa. Mucho mejor que su antecesor, sin duda.

Lo que no nos gusta

- La IA merece un toque de atención. O se te lanzan todos detrás tuyo o se quedan muy parados.

Modo individual

¡Al abordaje! Mucho más divertido, logrado y con más acción que su antecesor. La ambientación es genial.

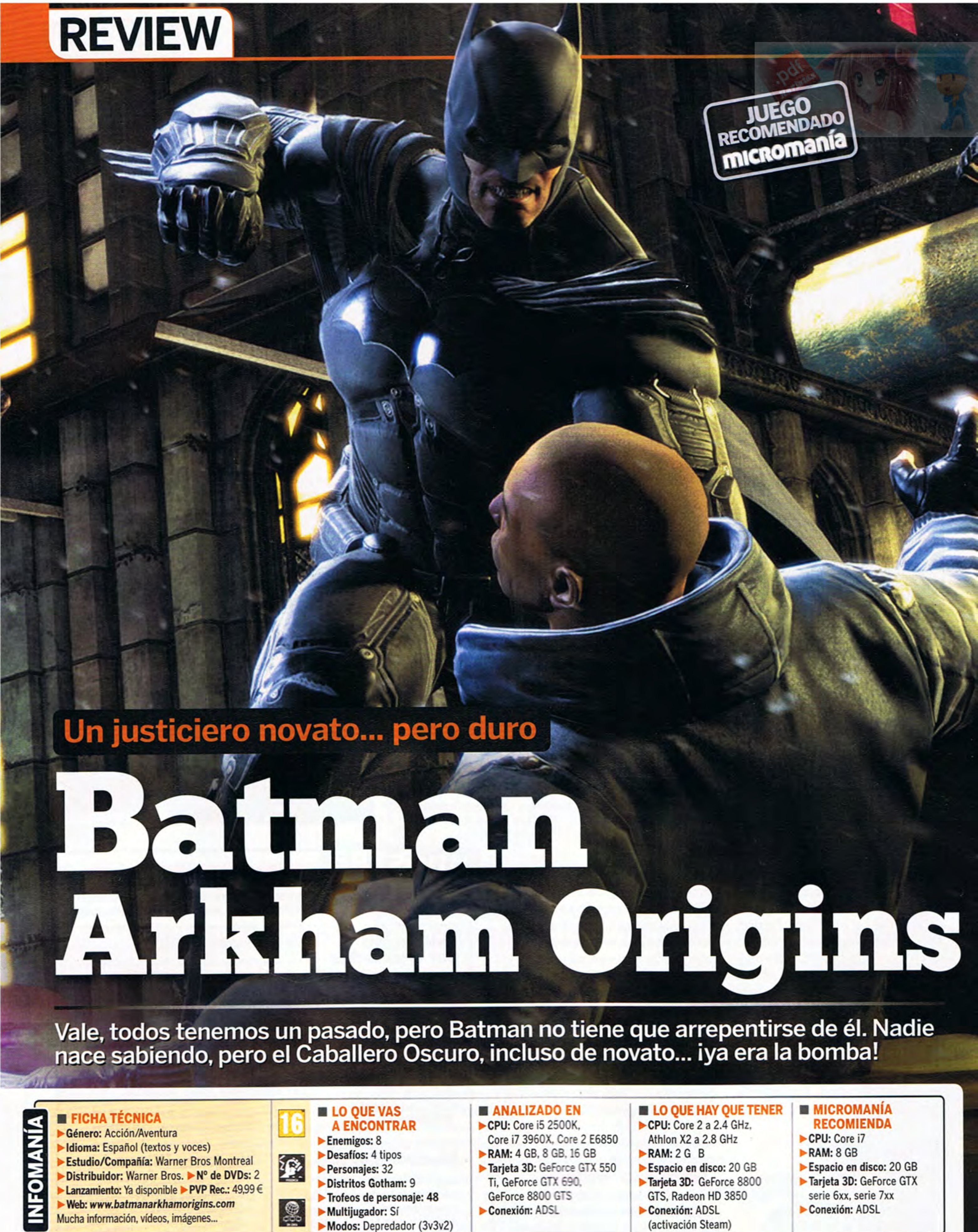
La nota **94**

Modo multijugador

Persigue o huye. Como en juegos anteriores, juega por equipos, huye o persigue. Lo más novedoso es la edición con Game Lab.

La nota **90**





Un justiciero novato... pero duro

Batman Arkham Origins

Vale, todos tenemos un pasado, pero Batman no tiene que arrepentirse de él. Nadie nace sabiendo, pero el Caballero Oscuro, incluso de novato... ¡ya era la bomba!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Warner Bros Montreal
- **Distribuidor:** Warner Bros. ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.batmanarkhamorigins.com*

Mucha información, vídeos, imágenes...

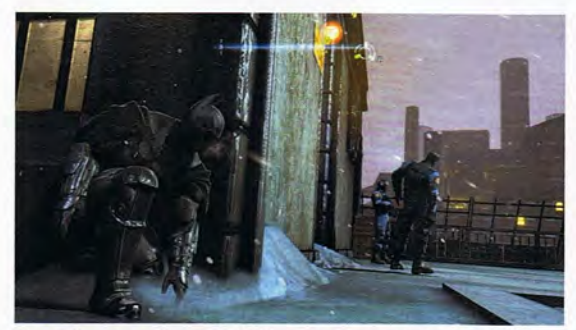
16

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Enemigos:** 8
- **Desafíos:** 4 tipos
- **Personajes:** 32
- **Distritos Gotham:** 9
- **Trofeos de personaje:** 48
- **Multijugador:** Sí
- **Modos:** Depredador (3v3v2)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 G B
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS, Radeon HD 3850
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX serie 6xx, serie 7xx
- **Conexión:** ADSL



Si puedes, pasa desapercibido. Batman es un luchador formidable cuerpo a cuerpo, pero hay mucha poli y llevan armas de las buenas.



¡Hay un nuevo justiciero en Gotham y todos quieren matarlo! Máscara Negra ha puesto precio a la cabeza del misterioso Batman, y desde Deathstroke a Anarky todos quieren acabar con él...



Luchar envenenado... ¡vaya desafío! Copperhead no juega limpio, pero basta con que descubras su rutina de ataque y listo.





Pero... ¿qué estás haciendo, Joker? El archienemigo de Batman se le presenta por primera vez en «Origins» y descubre toda su locura.

Deathstroke es el primero de los ocho con que te las verás. Es duro, rápido y sólo podrás acabar con él usando correctamente y a tiempo el contraataque y dándole una paliza, con muchos golpes seguidos.

Que Bruce Wayne se quedó algo más que "un poco tocado" cuando sus padres murieron asesinados delante de él es algo que no vamos a descubrir a estas alturas. Y el nacimiento de Batman, ese alter ego suyo, oscuro y atormentado, un poco bruto él, es algo que se ha tratado ni se sabe cuántas veces en cómics, series y películas. Pero la realidad es que Batman, a día de hoy, es el Caballero Oscuro, es el Batman de Nolan, el que el gran público reconoce gracias a la trilogía de películas interpretadas por Christian Bale.

LAS PRIMERAS AVENTURAS DE BATMAN COMO JUSTICIERO EN GOTHAM SON LA BASE DEL GUIÓN

Es el Batman que, sin ser una adaptación tal cuál, Rocksteady tomó como referencia para crear su saga «Arkham», pese a las múltiples influencias del cómic en otros aspectos, como los villanos –especialmente el Joker–. Pero, si el Batman de Nolan nació en "Batman Begins", ¿cómo nacería el de la saga «Arkham»? Ese concepto es el que dar forma a «Batman Arkham Origins», pero lo hace de un modo inteligente. Aquí nadie tiene necesidad de presentar a un héroe en formación. El personaje está ahí, con su traje, su capa, su BatAla y sus juguetitos. Pelea como nadie, es un hacha con la tecnología y se le puede considerar, aún, un justiciero novato. Pero ya tiene enemigos en una Gotham que, sin ser la ruina infernal de los anteriores juegos, está corrupta hasta la médula y es un pozo de crímenes y criminales. Y de entre ellos, ocho se han propuesto cobrar la recompensa que

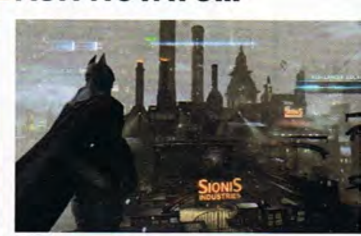
LA REFERENCIA

Batman Arkham City

- En «Arkham City» Batman ya es un justiciero conocido, y el guión de «Origins» lo coloca al inicio de todo.
- En «Arkham City» podías manejar a Catwoman. Aquí, Batman está solo... pero manejas a "otro" un rato.
- Técnicamente ambos son geniales, aunque «Origins» es incluso mejor.



UN JUSTICIERO AÚN NOVATO...



La Gotham de «Batman Arkham Origins» no es la de los dos juegos anteriores de la trilogía. Sí, es decadente. Y miserable. Pero aún no se ha convertido en el infierno en que pudimos jugar en «Arkham City». Esta Gotham recibe a un Batman "bisoño", al que la poli considera un chalado más. La diferencia es que sus enemigos sí saben que Batman va contra ellos y por eso Máscara Negra , según parece, ha ofrecido 50 millones de dólares a quien mate a este justiciero novato...



¡Despacio! Sin que se den cuenta, elimínalos uno a uno. Colgarse como un murciélago y realizar una eliminación silenciosa de tus enemigos cuando pasen por debajo de ti, es una táctica muy útil.





¿Quién eres, Joker? Este es el principio de una gran... rivalidad. La aparición del misterioso y loco Joker marca a Batman para siempre.

BATMAN EL DETECTIVE

El Modo Detective sigue presente en «Batman Arkham Origins», pero además, Batman es más detective que nunca en la reconstrucción de los crímenes por todo Gotham.



Escanea las evidencias de la escena. Localizar las pistas en la escena del crimen y reconstruirlo gracias a la tecnología, te permite resolver casos secundarios y de la trama principal.



Usa el Modo Detective. La posibilidad de ver a tus enemigos a través de las paredes es vital para plantear determinadas estrategias y tácticas de combate en muchos escenarios.



¡El murciélago ataca desde lo alto! Si caes sobre el enemigo podrás sorprenderlos en grupo y quitarte alguno de encima rápidamente. Una patada o un buen golpe y el resto será coser y cantar.



Máscara Negra ha ofrecido por el recien llegado justiciero: ¡50 millones de dólares! Batman acaba de nacer y ya quieren hacerlo desaparecer...

Nochebuena en Gotham

La historia de «Batman Arkham Origins» transcurre durante la noche de Nochebuena. Pero en la ciudad nada está en calma. Al contrario, una ola de crímenes está en curso. La razón ya la sabes. El inductor, también... aunque, bueno, el guión pega unos cuantos giros a medida que avanzas hasta que ves que las cosas no son como parecen. Pero sin ánimo de hacer spoilers, «Arkham Origins» no es solo la historia que narra el comienzo de Batman como justiciero de Gotham sino del descubrimiento de sus grandes enemigos: Pingüino, Bane, Copperhead... y de su gran Némesis: Joker.

DEBES COMBATIR A OCHO GRANDES ENEMIGOS QUE QUIEREN MATAR A BATMAN POR UNA RECOMPENSA

La ciudad de Gotham está dividida en distritos que puedes visitar recorriendo con tu gancho los tejados de la ciudad, para llegar a objetivos en que tendrás que investigar crímenes, trampas de Enigma, desactivar bombas, activar torres de comunicación –gracias a las que podrás viajar rápidamente con la BatAla–, etc.

Dicho así parece fácil. No lo es. El desafío es largo, variado y los combates son continuos. Por un lado, el diseño está pensado para que puedas acumular experiencia y consigas desbloquear numerosas mejoras, hacerte con logros y adquirir equipo. Por otro, para que las misiones sean variadas, los enemigos cada vez más difíciles de eliminar y la aventura sea explosiva.

Si de algo puede presumir «Arkham Origins» es, aparte de su fabuloso apartado técnico –que con una tarjeta gráfica de última generación podrás exprimir a tope. ¡Y merece la pena!–, es de una jugabilidad excelsa. No sólo los combates, combos, ataques, defensas, gadgets, etc. son una maravilla en diseño y ejecución, sino que la curva de aprendizaje de



¡Un poquito de entrenamiento nunca viene mal, Bruce! En la Batcueva puedes llevar a cabo entrenamientos y múltiples desafíos que se desbloquean a medida que avanzas. Entrenar es bueno.



¡Puf, que no es bruto Bane, ni nada! Los ocho grandes enemigos de Batman siempre exigen una estrategia concreta para acabar con ellos, pero lo de Bane además exige habilidad y resistencia a mansalva.

LOS JUGUETITOS DE BATMAN

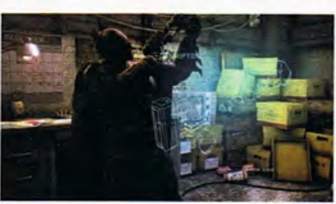
Si algo ha distinguido siempre al alter ego de Bruce Wayne es su fabuloso arsenal de cacharros. Estos son algunos...



› Garfio teledirigido. Lo consigues al derrotar a Deathstroke, y es vital para poder llegar a algunos lugares, gracias al cable que tiende entre dos puntos definidos en el escenario.



› Detonador de conmoción. Al combatir a grupos es muy útil, porque una vez lo lanzas y estalla desorienta unos segundos a tus enemigos, que puedes aprovechar para sacudirlos de lo lindo.



› Disruptor. Cuando lo tengas en tu poder, podrás desencriptar códigos de cierre de puertas, o acceso que Enigma ha diseminado por todo Gotham. Si no lo tienes, ni lo intentes. No podrás acceder.



› Guantes eléctricos. Una gentileza de Electrocutor. Permite cargar generadores eléctricos –sí, es paradójico– y hacer más pupa a tus enemigos en pleno combate. Utilísimos contra Bane.



› Granada Adhesiva. Su nombre lo dice todo. Amén de las granadas de humo, útiles para despistar a tus enemigos y combatirlos mientras están ciegos, o huir, esta granada se pega donde quieras.

todo lo que puedes hacer en el juego es sensacional, así como la de dificultad. Todo está perfectamente calibrado y equilibrado.

Y además, con multi

«Arkham Origins» tiene también, como aliciente un modo multijugador un tanto peculiar.

En el fondo no es más que un "Team Deathmach" que tiene como original el punto de los capitanes de equipo. Luchan buenos y malos, tres contra tres, pero puedes jugar como superhéroe o supervillano. En el lado de los justicieros estáb Batman o Robin como capitanes de equipo. En el otro, Joker o Bane. Sólo uno a la vez por partida. Pueden usar sus trucos, fuerzas, objetos, etc. contra los enemigos, pero tienen limitaciones en algunos apartados. No está mal. Pero solo cuatro mapas no dan para mucho.

De todos modos, «Arkham Origins» es un juegazo imprescindible, aunque no tuviera multi. Si sólo puedes comprar un juego de acción y no quieres uno de guerra, cómprate éste. No te arrepentiras. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› Assassin's Creed IV

Si te gustan los juegos largos y los mundos abiertos, el último «Assassin's Creed» te gustará.

▶ Más inf. MM 226 ▶ Nota: 94

› Dishonored

Un juego de acción con un héroe dotado de habilidades especiales y armamento. Pero sin tecnología.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

nuestra opinión

EL MEJOR BATMAN DE LA TRILOGÍA. Antes de ser el Caballero Oscuro, un Batman justiciero novato llega a Gotham dispuesto a poner orden. Y no le va a ser fácil.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●●
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●●

Lo que nos gusta

- ↑ La calidad gráfica, no sólo en lo técnico, sino en la dirección artística, es incluso mejor que en los dos juegos precedentes. ¡Un espectáculo visual!
- ↑ La fluidez de los combates y la sincronización de ataques y contras es, simplemente, perfecta,
- ↑ Los ochos enemigos, pese a sus notorias diferencias y escasa presencia de alguno en la trama, molan por su variedad y sus desafíos.
- ↑ Que hayan cogido a algunos actores de las pelis de Nolan para el doblaje, como con Batman.

Lo que no nos gusta

- ↓ Para disfrutar visualmente, necesitas un gran PC.

Modo individual

¡Juegazo imprescindible! Es largo, variado, tienes un montón de enemigos, de misiones, los combates son la caña... ¡Eres Batman!

La nota **96**

Modo multijugador

Un entretenido añadido. Su aliciente en el combate por equipos es que puedes capitanear siendo un héroe o un supervillano. Mola.

La nota **85**



JUEGO RECOMENDADO micromanía

De Columbia a Rapture...

BioShock Infinite: Panteón Marino Episodio 1

¿Booker DeWitt? ¿Cómo es posible? Todos sabemos que, en Columbia, Booker... bueno, da igual. Pero, ¿Elizabeth? ¿Eres tú? ¿En Rapture? Y esa figura enorme es...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acciópn/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Irrational Games/2K
- **Distribuidor:** Take Two
- **Nº de DVDs:** descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 14,99 €
- **Web:** *www.bioshockinfinite.com*

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escenarios:** Rapture
- **Tipos de arma:** 4
- **Plásmidos:** 4
- **Logros:** 10
- **Multijugador:** No

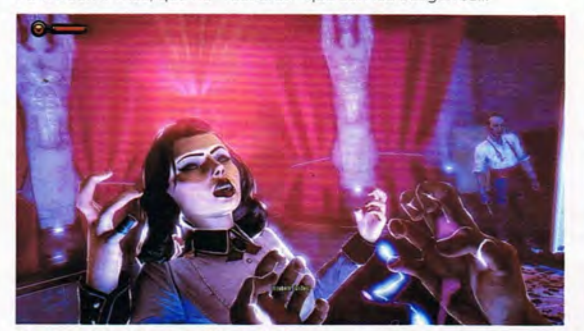
ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.7 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 512 MB (más BioShock Infinite)
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3870, GeForce 8800 GT
- **Conexión:** ADSL (Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



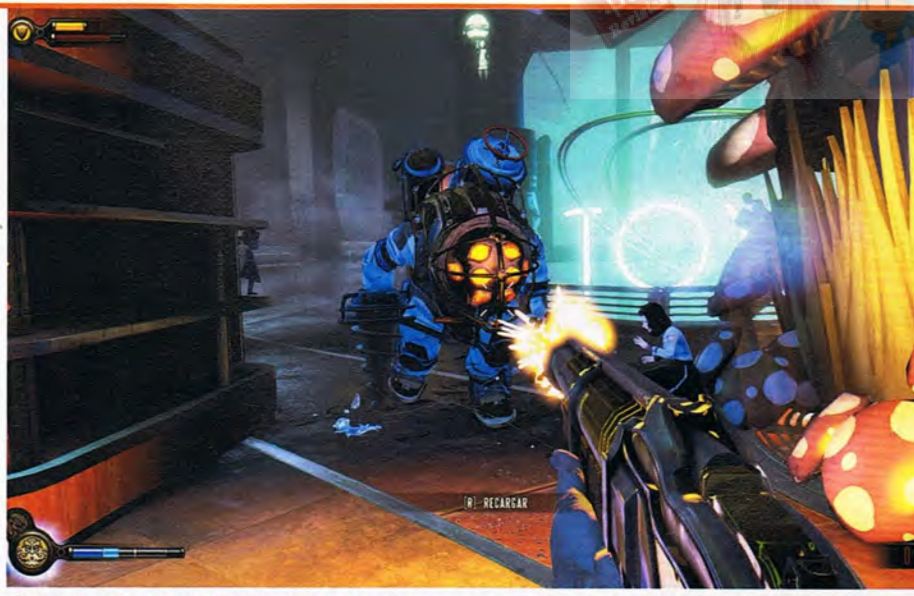
¡Elizabeth, ¿qué es eso?! Mezclar universos es desconcertante. Para Booker más, que no "recuerda" qué son los desgarros...



¿Qué nos han hecho, Elizabeth? Dentro de poco lo comprobarás, Booker, aunque quizá no quieras saber la verdad de lo que aquí pasa.



Sander Cohen... ¿qué te traes entre manos? Es un artista -loco- y como tal quiere hacer su obra maestra. Pero, ¿cuál es su lienzo?



¡Estamos en Rapture! «Panteón Marino» es un fascinante cruce de universos «BioShock», en que los personajes y jugabilidad de «Infinite» se juntan con los del juego original... ¡Y hay Big Daddies!



Acción, tiros y plásmidos. La vuelta a Rapture implica que los vigorizantes ya no están disponibles, pero los plásmidos hacen igual de bien el trabajo. O incluso mejor. Bueno, si en el fondo son lo mismo, ¿verdad?

BOOKER DEWITT Y ELIZABETH VUELVEN A RAPTURE, MEZCLANDO LOS UNIVERSOS «BIOSHOCK»

El fondo del mar no es un lugar tan malo para vivir una vez te acostumbras. Al fin y al cabo, que te aceptaran aquí, aunque sea trabajando de detective privado con un mugriento despacho, indica que, según la filosofía de Andrew Ryan, eres un elegido. Uno de los mejores. ¿No, Booker?

Al menos, eso parece desprenderse de lo que espera también de ti una misteriores mujer que dice llamarse Elizabeth y que pretende que averigües el paradero de una niña. Una niña que... ¿conoces? Los recuerdos parecen difuminarse en tu mente mientras Elizabeth te pide fuego. No tienes a mano un encendedor, pero ¿para qué te sirven los plásmidos desarrollados por Fontaine, si no? Y, por cierto, ¿por qué esta tal Elizabeth parece desconocer Rapture? ¿Acaso se puede ir a algún maldito otro lugar cuando estás en el fondo del mar?

Universos cruzados

Si estabas esperando «Panteón Marino» es porque has jugado a «BioShock Infinite». Y te lo habrás acabado. Si no es así, vamos a intentar no hacer spoilers, pero algo tendremos que mencionar, aunque sea por encima. Avisado quedas.

«Panteón Marino», en su primer episodio, trae de nuevo a Elizaberh y Booker DeWitt, los protagonistas de «Infinite» a desarrollar una trama en un lugar inesperado: Rapture. La mezcla de universos «BioShock» no chirría en ningún momento porque, en el fondo, mantienen una estruc-

LA REFERENCIA

BioShock Infinite

- Ambos tienen los mismos protagonistas, aunque «Panteón Marino» los coloca en un escenario y situación muy diferentes.
- La base de la acción es igual, aunque vuelven los plásmidos en Rapture.
- La historia aporta un giro de tuerca más a la trama original de «Infinite».



RAPTURE... ANTES DE CAER



Una Rapture idílica, utópica, donde todo funciona... ¿o tal vez no? Es la víspera de la caída del sueño de Andrew Ryan, Fontaine ha sido quitado de en medio y Cohen ha hecho.. algo.

Al menos, en Rapture no había el racismo que en Columbia, ¿verdad? Aunque, si rascas un poco...





La clave para avanzar está en el plásmido de congelación. Para llegar hasta él vas a tener que librara unos cuantos combates... ¡Y la munición escasea como nunca has visto en «BioShock»!

ELIZABETH FEMME FATALE

Una Elizabeth distinta a la que vimos en Columbia aparece desde el primer minuto en «Panteón Marino». Una Elizabeth enigmática, atractiva y con un halo de misterio... y peligro.



› Es ella... pero no. Elizabeth adopta en «Panteón Marino» un rol muy diferente al que conocemos de «BioShock Infinite». Es ella, pero no es ella. La inocente muchacha custodiada por Songbird que conocimos en Columbia es ahora una femme fatale, una mujer de película de cine negro, segura, confiada y bastante misteriosa.



› ¿De donde ha salido? Aunque Booker, por exigencias del guión, no conoce a Elizabeth, todos sabemos quién es y de dónde viene. Algo acon lo que juega de maravilla «Panteón Marino» en sus diálogos, desarrollo de la historia y acción. Aunque, si prestas atención a los comentarios de Elizabeth y Booker, no te sorprenderá el final de esta expansión... aunque sí te impactará, creenos.



¡Oh, las queridas Little Sisters!... ¿No son unos monstruitos adorables? Aunque es raro que Elizabeth no las conozca, ¿verdad? Bueno, pensándolo bien, no es tan raro.



¡Cuece a los splicers en su propio jugo! El arma de microondas es uno de los añadidos más divertidos de «Panteón Marino». Pero ojo, gasta munición que no veas...

tura parecida en sus premisas argumentales –hasta cierto punto, claro–, con dos ciudades utópicas en las que todo acaba en desastre, y en su acción, mezclando poderes y armas.

Ahora, los plásmidos vuelven, pero lo mejor es que las habilidades conocidas de Elizabeth en «Infinite» siguen presentes: te ayuda con munición y, ahora Adam, es capaz de abrir desgarros, fuerzas cerraduras con ganzuas... Y se mezcla de maravilla también el skyhook, el gancho, con el aerocarril, que está ahora presente en Rapture.

La trama juega colocando a los personajes en una situación que tú conoces bien, pero en la que ellos, aparentemente, no tienen todos los datos el uno del otro... ¿o tal vez sí?

«Panteón Marino», aunque no lo parezca, es una extensión de la historia de «Infinite», tal cuál, y está muy bien llevada en la acción, la trama, los diálogos y el desarrollo.

Su único pero es que su magnífica puesta en escena sea tan, tan corta. Poco más de dos horas. Menos mal que en su segundo episodio, habrá grandes novedades, como que manejaremos a Elizabeth. F.D.L.

ALTERNATIVAS

› BioShock

Si quieres disfrutar más de Rapture, nada como la fuente original, que sigue siendo genial.

▶ Más inf. MM 152 ▶ Nota: 96

› Dishonored

Otro de esos juegos en que la libertad de acción y en el combate es una maravilla del diseño.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

nuestra opinión

EL APOGEO DE RAPTURE. Los protagonistas de «BioShock Infinite» aparecen en Rapture, en una mezcla de universos fascinantes, con una gran trama.

Valoración por apartados

› Gráficos ●●●●●●

› Sonido ●●●●●○

› Jugabilidad ●●●●●●

› Dificultad ●●●○○○

› Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- Pese a la facilidad con que se mezclan personajes y universos, la trama no ofrece ninguna incoherencia con «Infinite».
- La dirección artística vuelve a brillar con un Rapture aún más alucinante que en «BioShock».
- Las nuevas armas y el uso de los desgarros en Rapture. ¡Es una sensación increíble!

Lo que no nos gusta

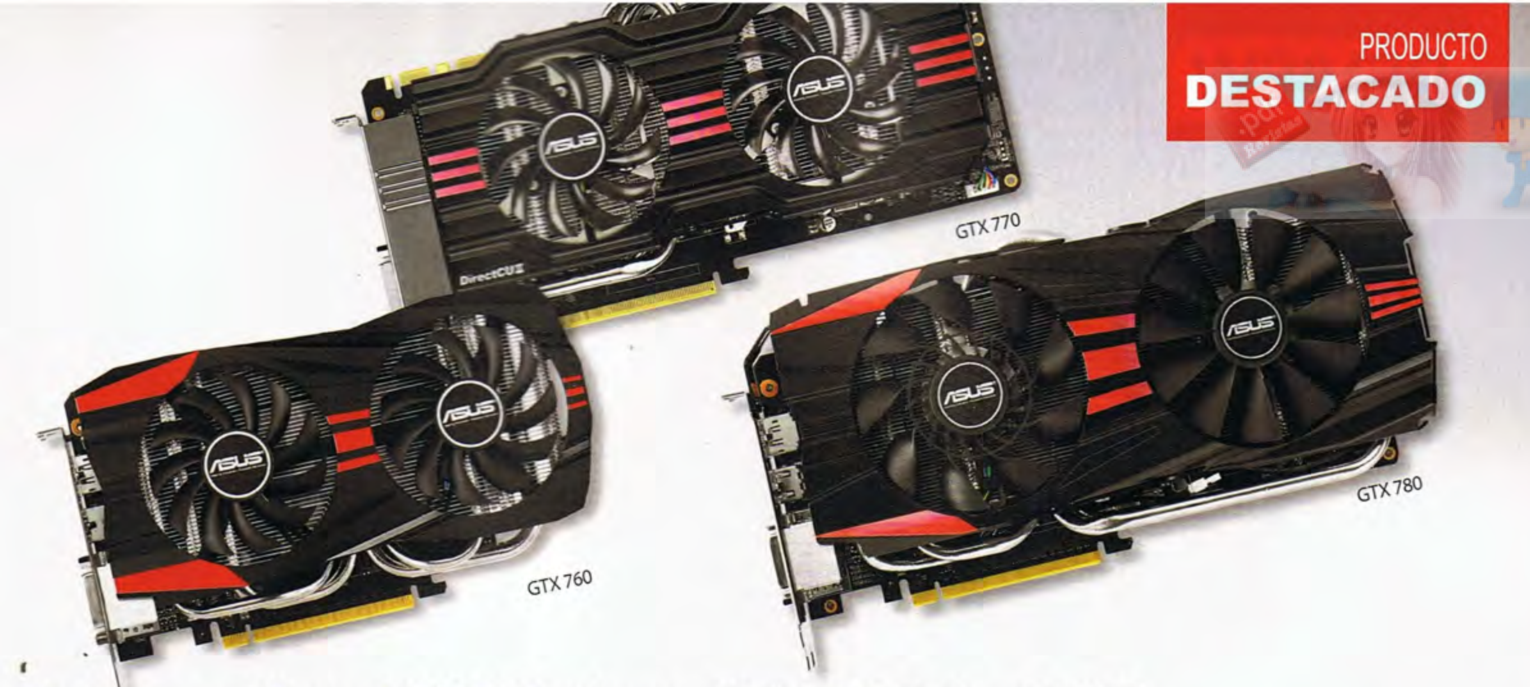
- Es corto y se hace corto. Aún explorándolo todo a fondo, en poco más de dos horas se acaba.
- Pese a lo bueno que es, para la duración que tiene su precio es bastante elevado. ¡Que es un DLC!

Modo individual

Más allá del cielo... ¡está el fondo del mar! Ni el final de «BioShock Infinite» era el que era por casualidad, ni que Rapture se convierta en escenario de «Panteón Marino» es una afortunada coincidencia. La trama -y las secuelas- de «Infinite» se expande de manera brillante más allá de las nubes, aunque sea en una historia demasiado breve.

La nota

92



Tarjetas gráficas ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II

MÁS ALLÁ DEL ESTÁNDAR

Como de costumbre, ASUS personaliza sus modelos de tarjetas gráficas con exclusivas tecnologías exclusivas. Los nuevos modelos GeForce GTX 700 con arquitectura 28 nm de NVIDIA incluyen una serie de mejoras térmicas y de alimentación que aseguran una experiencia superior para juegos y overclocking. Además, ASUS te ofrece un rango de opciones muy amplio compuesto por los modelos: GTX 760, GTX 770 y GTX 780 DirectCU II en las ediciones estándar y OC.

LO ÚLTIMO EN REFRIGERACIÓN

Los ingenieros de ASUS han incluido el sistema de refrigeración DirectCU II en los modelos de la serie GeForce GTX 700. Diseñada exclusivamente para las tarjetas ASUS, esta tecnología emplea un disipador de cobre para acelerar la disipación y unos ventiladores resistentes al polvo con un diseño especial que minimiza el ruido añadido.

El resultado es la reducción del 30 % de la temperatura y de un rendimiento tres veces más silencioso respecto al diseño de referencia.

Todos los modelos GTX 700 DirectCU II cuentan con unos conductos disipadores en contacto directo con la GPU con un diámetro de 8 mm excepto el modelo tope de gama GTX 780 DirectCU II OC, que mejora la disipación un 40 % respecto al diseño de referencia con un diámetro de 10 mm.

ASUS también ha incluido la tecnología CoolTech fan, que integra unas aspas con un diseño que dirige el aire hacia múltiples direcciones y permite aprovechar mejor las cualidades del disipador.

Los modelos GTX 780 y GTX 760 DirectCU II OC incorporan un diseño DirectCU más aerodinámico con unas líneas en rojo brillante inspiradas en los coches de carreras.

MÁXIMA PEGADA

A mayor rendimiento, más estable ha de ser la entrega de alimentación, pues una GPU potente con un sistema de alimentación que no esté a la altura acabará por decepcionar a los usuarios.

El sistema de alimentación ASUS no atiende a compromiso alguno, las gráficas ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II cuentan con los condensadores Super Alloy Power, las bobinas de choke con el núcleo de cemento y los MOSFETs más robustos. Estos componentes especiales ofrecen una tolerancia superior a las altas temperaturas y un rendimiento más fiable y silencioso bajo los escenarios de trabajo más exigentes. Además, disfrutarás de tu tarjeta gráfica por más tiempo, pues estas gráficas ofrecen una vida útil hasta 2,5 veces más larga que el modelos de referencia.

Los modelos GTX 780 y 770 DirectCU II incorporan la tecnología de alimentación digital DIGI+ VRM.



La GTX 760 DirectCU II cuenta en sus versiones estándar y OC con la arquitectura Direct Power, un diseño que une los componentes a cargo de la alimentación con la GPU para ofrecer una alimentación más limpia y eficiente, reducir la impedancia y la temperaura de la PCB. Dicho de otra manera, es como comparar una carretera nacional con una autopista.



▲ Actúa como carriles adicionales entre los componentes y la GPU, permitiendo que los electrones fluyan de un modo más eficiente.

MAXIMIZA TU RENDIMIENTO GRÁFICO



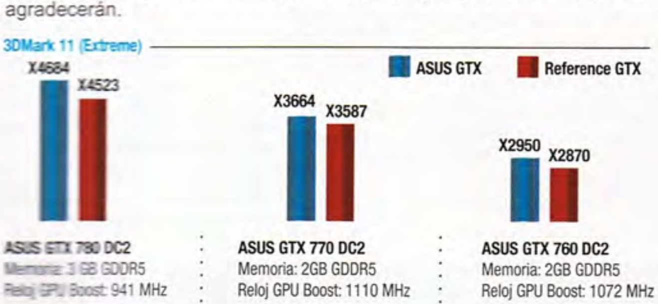
La utilidad ASUS GPU Tweak se ha convertido en un estándar para ajustar el rendimiento gráfico de juegos y otras aplicaciones.

Actualizada para aprovechar al máximo el potencial de los últimos avances, esta intuitiva utilidad te pone a los mandos del comportamiento gráfico de tu equipo.

Ajusta las frecuencias de la memoria, los voltajes y la velocidad de los ventiladores con el ratón. Configura perfiles optimizados para diferentes juegos y establece umbrales de consumo y temperatura para asegurar el rendimiento gráfico que deseas.

Incluida en todos los modelos ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II, se trata de la herramienta de ajuste y overclocking más intuitiva y flexible.

Hazte un favor y prueba estas gráficas, tus juegos y aplicaciones gráficas te lo agradecerán.



¡Invasión por partida doble!

XCOM Enemy Within

¿Cómo que sigue habiendo insectoides? ¡Si nos los cargamos a todos! ¿Y que ahora hay mecanoides? ¿Y enemigos humanos? Tú has visto muchas películas... ¿O no?

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Firaxis/2K Games
- **Distribuidor:** Take Two ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.xcom.com/enemywithin*

Información básica, imágenes vídeos...

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipos de arma:** Láser, Plasma, EXALT
- **Mejoras:** Genéticas y mecánicas, además de experiencia.
- **Recursos:** Elerio, Mezcla
- **Multijugador:** Sí
- **Pelotones personalizados:** Sí

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.7 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8600, Radeon HD 2600 XT,
- **Conexión:** ADSL (activación en Steam)

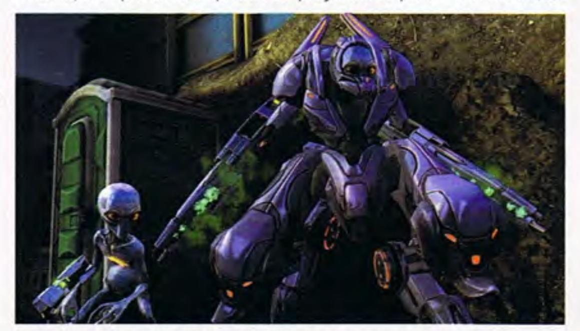
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 20 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



¡Que se nos van del proyecto XCOM! Por mucho que intentes evitarlo, siempre se caen países del proyecto. La perfección no existe.



¡Ya ni el más poderoso alien podrá contigo! Vuelve la guerra contra el invasor alien en la primera expansión de «Enemy Unknown», con soldados cyborg y mutantes contra los nuevos enemigos.



¡Míralos, que majos! ¡Y qué peligrosos! Los alien de «Enemy Within» viene armados y mecanizados. Pero tú también puedes.



Investiga sin parar, amigo. Los nuevos enemigos, la Mezcla, nuevas tecnologías... ¡Tus laboratorios y talleres deben echar humo!



Piensa siempre antes de dar el paso definitivo. ¿Disparar? ¿Esconderte? ¿Recargar? Tu compañero está siendo atacado por un buscador. ¡Hay que hacer algo! Pero, eso sí, no lo hagas a lo loco...

COMBATE DE NUEVO LA INVASIÓN ALIEN CON MEJORAS MECÁNICAS Y MUTACIONES DE TUS SOLDADOS

Aún estamos dudando qué hacer: ¿contratamos a un ninja para que queme la sede de Firaxis o les ponemos una estatua? Porque los malditos lo han vuelto a hacer. Han cogido uno de los mejores juegos de estrategia y combate táctico que existen y lo han mejorado. Y nos han enganchado cosa mala a «Enemy Within», ahora que creíamos superada nuestra adicción a «XCOM». Pero hemos vuelto a caer, para intentar acabar cfon la invasión alienígena. Y lo intenamos una vez. Y otra. Y otra... Y sí, nos hemos acabado el juego, pero es que la invasión sigue. Y sigue. Y sigue... Y, total, por un turno más, ¿qué va a pasar? Pues eso, que dices adiós a amigos, familia y sueño durante semanas, y te hinchas a disfrutar de un pedazo de expansión que, si eres fan de «Enemy Unknown» NECESITAS tener instalada. Y eso que no es barata, precisamente.

El nuevo soldado

«Enemy Within» sigue a pies juntillas el modelo y mecánica de «Enemy Unknown», con la salvedad de las novedades de crear soldados mejorados con implantes mecánicos o genéticos gracias a un nuevo recurso: la Mezcla, y las autopsias de nuevos enemigos alien.

La Mezcla la encuentras en medio del campo de batalla, pero su obtención tiene unos turnos limitados –se degrada– y exige desviar la atención de tus enemigos. Decidir si vas a por Mezcla o no, es cosa tuya, pero dado

LA REFERENCIA

Xcom Enemy Unknown



- Ambos comparten mecánica de juego y bases tácticas. «Enemy Within», además, necesita tener instalado «Enemy Unknown» para funcionar.
- «Enemy Within» ofrece más variedad en todo: enemigos, armas, recursos...
- En el apartado técnico están a la par, pero «Enemy Within» pule detalles.

¿CYBORG O MUTANTE?

No hay dudas... ¡los dos! Puedes mejorar -¡y debes!- a tus soldados con implantes mecánicos y genéticos.



- **Mutaciones sutiles.** Los soldados mutados genéticamente no ofrecen diferencias externas con los humanos, pero sus habilidades en puntería, resistencia, aguante y más, crecen que da gusto.



- **Implantes mecánicos.** Las dos fases de mejoras mecánica exigen cambiar miembros y construir exosqueletos de combate. Si no fabricas los últimos, los implantes no sirven de nada.



¡No te escondas detrás del vagón que no te va a servir de nada! Cuando el enemigo use coberturas de gran tamaño, nada como un buen zambombazo para hacerle pupa. ¡Que no sea cobarde!

UN TOQUE ESPECIAL...

Puedes elegir con total libertad el tipo de soldado mejorado que quieras crear. Aunque, como en las mejoras humanas, una elección conlleva la exclusión de otro poder especial.



› Cinco factores mutantes. Las autopsias de los nuevos alienígenas te permitirán modificar genéticamente a tus soldados en cinco áreas: cerebro –la última y más devastadora–, ojos, pecho, piel y piernas. En cada una tienes dos alternativas. Y escoger una dejará la otra descartada de forma definitiva.



› Soldados mecánicos: elección por rango. Los soldados CEM –mecánicos– obtienen sus mejoras en base al rango obtenido según aumentan en experiencia. El sistema es similar al del soldado humano 100%. Según asciendan en el escalafón tendrás nuevas habilidades a tu disposición con las que mejorar el potencial del mecasoldado.



¡Madlitos EXALT, dejad de aparecer! Una característica de los combates contra los EXALT es que siempre, siempre, SIEMPRE, te superan en número. ¡Y son durísimos!



De nuevo, al asalto de las naves alien. Los combates en el interior de las naves invasoras no son más complejos que en exteriores, pero las alturas son engañosas.

que muchos mapas y misiones de «Enemy Within» tienen objetivos a cumplir en turnos limitados, la cosa no es nada sencilla.

Por otro lado, la gran novedad de «Enemy Within» son las fuerzas EXALT, humanos "proalien" que se dedican a entorpecer tu labor de combatir al invasor. Son duros, sus ataques siempre te dejan en inferioridad numérica –se reproducen como conejos, los puñeteros– y seguirán incordiando hasta que te infiltres en su cuartel general –que has de averiguar dónde está– y lo arrases. Fácil, ¿no? ¡Pues no!

«Enemy Within» es tan desafiante o más que «Enemy Unknown». La IA es brutal, los combates exigen lo mejor de ti, el entorno es una maravilla a la hora de desplegar tácticas –los nuevos mapas son sensacionales– y cuando crees tenerlo todo bajo control, siempre pasa algo que te obliga a replanteartelo todo. ¡No paras ni un segundo!

Las novedades son sensacionales en cantidad, variedad, diseño y jugabilidad. Parece mentira que Firaxis haya podido mejorar un juego que parecía inmejorable, pero lo ha hecho... ¡qué buenos son! A.P.R.

nuestra opinión

LA GUERRA CONTRA EL ALIEN CONTINÚA. Una expansión con nuevos enemigos, recursos, mapas, estrategias y más para que la guerra contra el invasor no pare.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●●●
- › Dificultad ●●●●●○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La posibilidad de jugar sólo a «Enemy Unknown» o escoger las novedades de «Enemy Within».
- ↑ Se han pulido muchos detalles del original, como las cámaras en interiores.
- ↑ La inclusión de los EXALT, los humanos "proalien", que suponen un desafío extremo.
- ↑ Por supuesto, las nuevas habilidades y mejoras mecánicas y genéticas. ¡Son la caña!

Lo que no nos gusta

- ↓ Cuesta echarle el guante a las nuevas mejoras.
- ↓ Sigue habiendo mucha aleatoriedad en los ataques, pese a los porcentajes marcados.

Modo individual

¡Mejor todavía! Las novedades que incluye mejoran la jugabilidad. Y, además, puedes escoger jugar con o sin expansión.



Modo multijugador

Un pelotón como no hay dos. La personalización de los pelotones con los nuevos soldados –y aliens– garantiza la diversión total.



ALTERNATIVAS

› StarCraft II: Heart...

Más estrategia que táctica y juego en tiempo real, colocan a «StarCraft II» como la alternativa.

▶ Más inf. MM 218 ▶ Nota: 94

› EADOR: Masters...

Un estilo de juego diferente con rol, aventura, exploración, pero también combates por turnos.

▶ Más inf. MM 225 ▶ Nota: 88



Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!

¡Empieza a disfrutar de World of Warcraft al mejor precio!

World of Warcraft Starter Edition

La STARTER EDITION ofrece acceso al juego por tiempo ilimitado, pero con algunas restricciones, entre otras:

- Nivel máximo limitado a 20.
- No hay casa de subastas.
- Funciones de comunicación con otros jugadores limitadas.
- Nivel de oro limitado.

Llévatelo ahora por **1€**



Superofertas



Llévatelo por sólo **9,95 €** precio unitario



Llévatelo por sólo **24,95 €**

GAME



Muchas más ofertas en **www.GAME.es**

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.GAME.es/tiendas



LA MEJOR SELECCIÓN DE TABLETS Y SMARTPHONES



Tablet Master 7" Cortex A8 Dual Core 4GB





Llévatelo ahora por 59,95 €

Precio unitario

Tablet Master 9" Cortex A9 Dual Core 4GB







Llévatelo ahora por 89,95 €

Precio unitario

Smartphone Unusual MB-U45Y 4,5" Quad Core



Llévatelo ahora por 179,95 €

Precio unitario

Smartphone iJoy iCall 450 Dual Core 4,5"



Llévatelo ahora por 139,95 €

Smartphone iJoy Elektra XL Quad Core 5,3" IPS









Llévatelo ahora por 209,95 €

GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/12/13. Impuestos incluidos.

Muchas más ofertas en www.GAME.es

Los mejores accesorios ¡siempre en GAME!

Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!





Válido para: PC

Auriculares Plantronics Gamecom 307

Llévatelo ahora por **19.95 €**



Válido para: PC

Auriculares Plantronics Gamecom 380

Llévatelo ahora por **24.95 €**



Válido para: PS3 PC

Auriculares Indeca PX-76

Llévatelo ahora por **39.95 €**



Válido para: PC

Auticulares G230 Stereo Logitech

Llévatelo ahora por **59.95 €**



Válido para: PS3 PC

Gamepad GXT 28

Llévatelo ahora por **19.95 €**



Válido para: PS3 PC

Volante GXT 27 Force Vibration Trust

Llévatelo ahora por **49.95 €**



Válido para: PC

Ratón Óptico G400s Logitech

Llévatelo ahora por **59.95 €**



Válido para: PC

Teclado G105 Logitech

Llévatelo ahora por **59.95 €**

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

OPORTUNIDADES



BATTLESTATIONS PACK DOBLE

En la serie Megahits de Koch Media nos encontramos este interesante pack de la saga «Battlestations», de Robosoft, con las entregas «Midway» y «Pacific». Un montón de batallas de la S.G.M. por sólo 9,95 €.



TOMB RAIDER QUADRILOGY

También en Megahits por 9,95 €, ahora puedes hacerte con cuatro de las mejores aventuras de Lara Croft en PC antes de su reinicio: «El Ángel de la Oscuridad», «Underworld», «Legend» y «Anniversary».



THIEF TRIPLE PACK

El esperado remake de «Thief» está en camino, pero la saga de EIDOS ya era un referente de los juegos de infiltración. ¿Quieres saber quién era Garret? Juega «Thief: The Dark Project», «Thief: The Metal Age» y «Thief: Deadly Shadows» por 9,95 €.



HITMAN TRILOGY

También entre los nuevos packs Megahits de Koch, tenemos la oportunidad de hacernos con tres juegos de la saga «Hitman» de IO Interactive por 9,95 €, concretamente las tres entregas que precedieron la más reciente: «Silent Assassin», «Contracts» y «Blood Money».



¡El renacimiento de Lara Croft!

Tomb Raider: Survivors Edition

Diecisiete años después del primer «Tomb Raider» asistimos al reboot de la saga, con un juego excelente, variado y muy completo.

No es posible contar la historia de los videojuegos sin contar con «Tomb Raider» y su protagonista, Lara Croft, un icono de nuestro tiempo que ha dado lugar a un montón de juegos múltiples plataformas y a superproducciones de Hollywood. Pero la serie, ya agotada, necesitaba algo más que una nueva entrega. Eidos encargó a Crystal Dynamics este reinicio en la serie, contándonos el origen de las aventuras de Lara Croft. El juego volvía a sorprendernos con un estupendo ritmo cinematográfico su completa jugabilidad, repleta de matices y una tecnología tan en la vanguardia como la del primer «Tomb Raider». Lara Croft se despojaba de su etiqueta de diva –un tanto venida a menos– para presentarse con la ropa hecha jirones, perdida de barro, sangre y cicatrices, pero con todo el encanto, como personaje, de una superviviente aventurera.



Redición con lujo o sin el

Pasados unos meses puedes encontrar «Tomb Raider» por unos 27 € en su edición estándar (Game). Pero también puedes hacerte con la Survivor Edition, rebajada a 55 € (Xtralife) que incluye un montón de extras (póster, libro de arte, DLC, B.S.O. etc.). En cualquier caso, es una gran oportunidad para disfrutar con la mejor Lara Croft.





INFOMANÍA

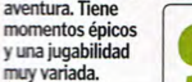
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 26,95 € (estándar)
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 217 (Marzo 2013)
- **Estudio/Cía.:** Crystal Dynamics/Square Enix/Eidos
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1 (edición estándar)
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.tombraider.com*

18



La nueva nota

Con una tecnología sólida y puesta al día, «Tomb Raider» es un formidable juego de acción y aventura. Tiene momentos épicos y una jugabilidad muy variada.



¡Detén la invasión alienígena en los 60!

The Bureau: XCOM Declassified

La mejor acción táctica sci-fi, con una ambientación sublime.







Un año después del lanzamiento de «XCOM Enemy Unknown», –de lo mejor de la estrategia por turnos en la actualidad– 2K Games por fin nos ofrecía el esperado juego de acción táctica «The Bureau: XCOM Declassified», basado en el mismo universo. pero con una ambientación que nos transporta magistralmente a los Sesenta, mezclando realidad con ficción.

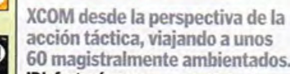
Asumes el papel de William Carter, un agente del FBI que se encuentra, de sopetón, en medio de una invasión alienígena implacable. ¡Todo se desmorona a tu alrededor, pero tú has sobrevivido! ¿Por qué..? El guión aguarda no pocas sorpresas y una traca final, pero hasta entonces –y aunque tarda en arrancar– vas descubriendo una jugabilidad bien solventada, en la que las coberturas y la coordinación cobran una importancia crucial. La localización es mejorable, el modo batalla podría ser más ágil y el juego se te hace corto... Pero la intensidad de la acción y la soberbia ambientación inclinan la balanza a su favor.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Estrategia
- **PVP Recomendado:** 19,95 €
- **Idioma:** Castellano (texto y voces)
- **Comentado:** MM 223 (Septiembre 2013)
- **Estudio/Cía.:** 2K Marin/2K Games
- **Distribuidor:** Take 2
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.thebureau-game.com*

16



La nueva nota

XCOM desde la perspectiva de la acción táctica, viajando a unos 60 magistralmente ambientados.



¡Disfrutarás con intensos combates y un modo batalla genial en su diseño!

94

Un juegazo de ayer

Que apenas tres meses después de su lanzamiento puedas hacerte con «The Bureau» por sólo 20 € no admite discusión: es una apuesta segura y totalmente recomendable.

La velocidad enduro más emocionante

Trials Evolution: Gold Edition

Locuras y desafíos sobre dos ruedas

El espectáculo del Trial con la emoción de las pruebas de habilidad se dan la mano en «Trials Evolution», un juego procedente de Xbox Live, con el que puedes desafiar el sentido común realizando las maniobras más arriesgadas, pero siempre sujeto a unas inexorables leyes físicas muy bien reproducidas. Cuenta con una gran variedad de escenarios exteriores e interiores para disputar pruebas de habilidad desde una perspectiva lateral inusual pero que resulta idónea.

La edición Gold, disponible en descarga digital, está perfectamente optimizada para PC e incluye todas las pistas para la modalidad de juego individual de «Trials HD».





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,99 € (Origin), 19,95 € (Ubishop) 9,95 € Game
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** No comentado (Marzo 2013)
- **Estudio/Cía.:** RedLynx / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 1 (en versión retail)
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.redlynx.com/trials-evolution*

12



La nueva nota

Súbete a la moto y haz las locuras que tu apego por la vida te impide intentar en la realidad. Trial divertido y repleto de contenido, incluyendo un modo multijugador.



89

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Crysis 3	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2013	19,95€
FIFA Manager 13	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	19,95€
Left 4 Dead 2	9,95€
Mass Effect	9,90€
Mass Effect 2	9,95€
Mass Effect 3	9,95€
Medal of Honor: Warfighter	14,95€
Need for Speed Most Wanted	19,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	9,95€
Pro Evolution Soccer 2013	9,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	19,99€
WRC 3	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Colonial Marines	19,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. TOTAL WAR ROME II (+16) » Estrategia » SEGA
2. FIFA 14 (+3) » Deportivo » EA
3. PRO EVOLUTION SOCCER 2014 (+3) » Deportivo » Konami
4. LOS SIMS 3. AVENTURA EN LA ISLA (+12) » Estrategia » Electronic Arts
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
6. WORLD OF WARCRAFT MISTS OF... (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
7. WORLD OF WARCRAFT STARTER EDITION (+12) » Rol Online » Activision Blizzard
8. LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN (+12) » Estrategia » Electronic Arts
9. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+16) » Estrategia » Activision Blizzard
10. DIABLO III (+16) » Rol » Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Septiembre de 2013.

U.K.

1. FOOTBALL MANAGER 2014 (+3) » Estrategia » SEGA
3. ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG (+18) » Acción » Ubisoft
3. BATTLEFIELD 4 (+18) » Acción » Electronic Arts
4. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
5. THE SIMS 3 (+12) » Estrategia » Electronic Arts
6. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
7. THE SIMS 3 PETS (+12) » Estrategia » Electronic Arts
8. TOTAL WAR ROME II (+16) » Estrategia » SEGA
9. THE SIMS 3 UNIVERSITY LIFE (+12) » Estrategia » Electronic Arts
10. CALL OF DUTY GHOSTS (+16) » Acción » Activision Blizzard

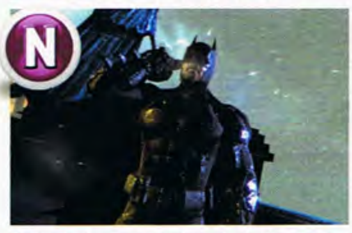
* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Noviembre de 2013.

U.S.A.

1. PAYDAY 2 (DESCARGA) » Acción » 505 Games
3. ROCKSMITH 2014 » Músical » Ubisoft
4. FAR CRY 3 (DESCARGA) » Acción » Ubisoft
4. PAYDAY THE HEIST (DESCARGA) » Acción » Sony
5. BATTLEFIELD 4 (DESCARGA) » Acción » DICE/EA
6. FINAL FANTASY XIV A REALM... (DESCARGA) » Rol Online » Square Enix
7. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY » Estrategia » Activision Blizzard
8. FLIGHT SIMULATOR X GOLD EDITION » Simulador » Microsoft
9. THE SIMS 3 INTO THE FUTURE » Estrategia » EA
10. ROCKSMITH GUITAR AND BASS » Música » Ubisoft

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Noviembre de 2013.

2 BATMAN ARKHAM ORIGINS



» Acción/Aventura » Warner Bros. Montreal » Warner Bros. » 44,95 €



El regreso de Batman ha sido espectacular en la que es la mejor entrega de la trilogía «Arkham». No es la más novedosa, eso es cierto, pero la variedad y jugabilidad son excelsas.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

3 TOTAL WAR: ROME II



» Estrategia » Creative Assembly/SEGA » Koch Media » 54,95 €



Creative Assembly vuelve por sus fueros con una producción de ambición ilimitada. Varias novedades, una campaña soberbia y un multijugador espectacular. Es un juegazo.

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 97

4 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



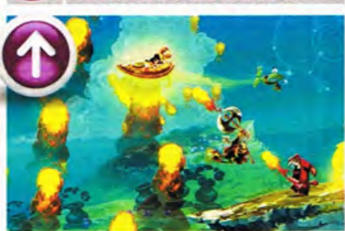
» Estrategia » Firaxis/2K Games » Take Two » 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

» Comentado en MM 222 » Puntuación: 96

9 RAYMAN LEGENDS



» Plataformas » Ubisoft Montpellier » Ubisoft » 29,95€



El espectacular regreso de Rayman nos ha traído uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Hay que descubrirse ante Michel Ancel y los suyos. ¡Es genial!

» Comentado en MM 224 » Puntuación: 95

10 DIABLO III



» Rol/Acción » Blizzard » Activision Blizzard » 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

» Comentado en MM 210 » Puntuación: 99

11 FIFA 14



» Deportivo » EA » EA » 39,95 €



El rey del deporte rey. Valga la broma. Y es que EA se ha salido con la nueva versión de «FIFA». Mejoras técnicas y de juego, más opciones que nunca y un lavado de cara genial.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA — STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

» Blizzard » Activision Blizzard » 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

» Comentado en MM 188 » Puntuación: 98

ACCIÓN — DISHONORED



» Arkane/Bethesda » Koch Media » 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

» Comentado en MM 213 » Puntuación: 99

AVENTURA — HOLLYWOOD MONSTERS 2



» Pendulo Studios » FX » 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

» Comentado en MM 198 » Puntuación: 93

1 ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG



» Acción/Aventura » Ubisoft
» Ubisoft » 49,95 €



La nueva entrega de «Assassin's Creed» vuelve a viajar atrás en el tiempo, incluso respecto a su predecesor, para seguir contándonos la historia de los Kenway, esta vez a principios del s. XVII, con Edward, pirata transformado en asesino, que nos hará disfrutar del ron y los tesoros.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 94



5 NBA 2K14



» Deportivo » 2K Sports/2K
» Take Two » 19,95 €



La nueva entrega de «NBA 2K» consigue lo imposible: mejorar a su predecesor en todo: jugabilidad, opciones, modos, tecnología... Lebron James se convierte en el rey de la pista.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

6 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



» Rol » Bethesda Game Studios
» Koch Media » 19,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

7 BIOSHOCK INFINITE



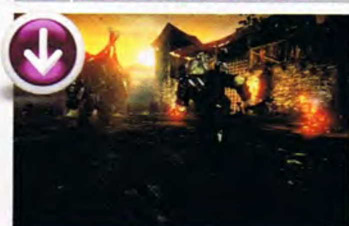
» Acción » Irrational Games / 2K
» Take Two » 19,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

» Comentado en MM 219 » Puntuación: 98

8 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



» Rol/Acción » CD Projekt RED
» Namco Bandai » 29,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

» Comentado en MM 218 » Puntuación: 96

12 XCOM ENEMY WITHIN



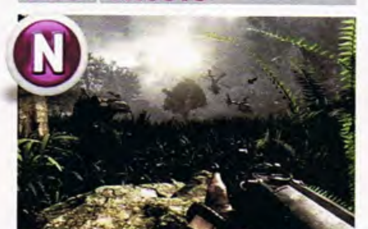
» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 29,99 €



Sabemos que, para ser una expansión, es un producto caro, pero mejora «XCOM Enemy Unknown», y eso ya es decir mucho. Se trata de un complemento imprescindible para «XCOM».

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 96

13 CALL OF DUTY GHOSTS



» Acción » Infinity Ward
» Activision Blizzard » 59,99 €



Es un buen juego, con una campaña intensa y explosiva, pero es también el «Call of Duty» más flojo de los últimos años. Infinity Ward debe ponerse las pilas rápidamente.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 85

14 BATTLEFIELD 4



» Acción » DICE/EA
» EA » 54,95 €



Su nuevo motor gráfico hace maravillas. Su multijugador es sensacional. Su campaña es bastante floja. El conjunto es bueno, pero «Battlefield» tiene aún mucho margen de mejora.

» Comentado en MM 226 » Puntuación: 80

15 F1 2013



» Velocidad » Codemasters
» Namco Bandai » 44,95 €



También Codemasters ha echado el resto en la versiñón 2013 de su «F1». El añádido del modo de clásicos es un gran aliciente, pese a lanzar el juego en dos versiones distintas.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 96

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo –por ahora– con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Pues todo tranquilo tras el vendaval «Rome II». Es cierto que durante el último mes no ha habido ningún lanzamiento estelar en el género. Aunque quizá el mes que viene esto se anime.



1 TOTAL WAR: ROME II



44 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 97
- The Creative Assembly / SEGA
- Koch Media



2 XCOM ENEMY UNKNOWN

35 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Firaxis/2K
- Take Two



3 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

10 % de las votaciones
- MM 222 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2

4 COMPANY OF HEROES 2

6 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 94
- Relic / Sega
- Koch Media

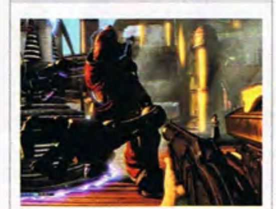
5 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM



5 % de las votaciones
- MM 218 · Puntuación: 94
- Blizzard
- Activision Blizzard

ACCIÓN

Sabemos que estabais esperando a que aparecieran los nuevos gigantes de la acción bélica. El mes próximo veremos cómo queda la cosa tras que los hayáis probado...

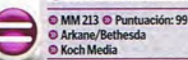


1 BIOSHOCK INFINITE

47 % de las votaciones
- MM 219 · Puntuación: 98
- Irrational Games/2K
- Take Two



2 DISHONORED



30 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 99
- Arkane/Bethesda
- Koch Media



3 OUTLAST

13 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 92
- Red Barrels
- Distribución digital (Steam)

4 METRO LAST LIGHT

6 % de las votaciones
- MM 220 · Puntuación: 96
- 4A Games/Deep Silver
- Koch Media

5 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED

4 % de las votaciones
- MM 223 · Puntuación: 92
- 2K Marin / 2K Games
- Take Two

AVENTURA

Y tampoco en el mundo de la aventura vemos que haya ningún cambio en los últimos 30 días. «The Walking Dead» sigue firme en lo más alto, aunque «Amnesia» aguanta ahí.



1 THE WALKING DEAD

41 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 92
- Telltale Games
- Badland



2 AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

35 % de las votaciones
- MM 224 · Puntuación: 86
- The Chinese Room / Frictional Games
- Distribución digital



3 LA FUGA DE DEPONIA

14 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 95
- Daedalic Entertainment
- FX Interactive

4 NEW YORK CRIMES

8 % de las votaciones
- MM 208 · Puntuación: 90
- Pendulo Studios/FX
- FX Interactive

5 ALAN WAKE

2 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 94
- Remedy
- Namco Bandai

ROL

Muy parado también el rol. El fin de año parece que deja las cosas como están en todos los géneros... No, esto no es del todo cierto, porque en cuanto mires a la derecha, verás cómo hay agitación.



1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

43 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai



2 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

31 % de las votaciones
- MM 203 · Puntuación: 98
- Bethesda
- Koch Media



3 DIABLO III

16 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 99
- Blizzard
- Activision Blizzard

4 TORCHLIGHT 2

9 % de las votaciones
- MM 209 · Puntuación: 99
- CD Projekt RED
- Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3

1 % de las votaciones
- MM 207 · Puntuación: 96
- BioWare/Electronic Arts
- Electronic Arts

VELOCIDAD

Y aquí empieza el baile, con la pole para, como no podía ser de otra manera, «F1 2013». El genial juego de Codemasters ha pegado una pasada soberana al resto... ¡pero «F1 2012» sigue aguantando!



1 F1 2013

N

47 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID 2

22 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 F1 2012

20 % de las votaciones
- MM 213 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

4 NEED FOR SPEED MOST WANTED

9 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

5 DIRT SHOWDOWN

2 % de las votaciones
- MM 210 · Puntuación: 91
- Codemasters
- Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



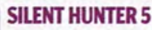
Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

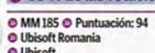
Sin embargo la simulación nos vuelve a meter en aguas tranquilas. «Silent Hunter 5» sigue arriba. «Take On» le sigue de cerca... un mes relajado para los fans del género más calmado.





1 SILENT HUNTER 5

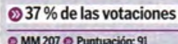
38 % de las votaciones



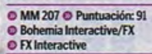
- MM 185 • Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft



2 TAKE ON HELICOPTERS



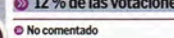
37 % de las votaciones



- MM 207 • Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT



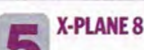
12 % de las votaciones

- No comentado
- Microsoft
- Microsoft

4 RISE OF FLIGHT

10 % de las votaciones

- MM 193 • Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni



5 X-PLANE 8

3 % de las votaciones

- MM 126 • Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

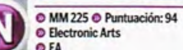
Pero, ¿quién es el campéon de invierno de los deportivos? Ahí está la incombustible saga «FIFA» ganando por goleada. Y es que este mes ha habido mucha novedad por aquí.





1 FIFA 14

47 % de las votaciones



- MM 225 • Puntuación: 94
- Electronic Arts
- EA



2 NBA 2K14

32 % de las votaciones



- MM 225 • Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2



3 PES 2014

10 % de las votaciones



- MM 225 • Puntuación: 78
- Konami
- Konami



4 FX FÚTBOL

6 % de las votaciones

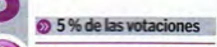




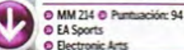
- MM 220 • Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive



5 FIFA 13



5 % de las votaciones



- MM 214 • Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
41% de las votaciones	37% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
44% de las votaciones	34% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
41% de las votaciones	36% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
46% de las votaciones	30% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
42% de las votaciones	33% de las votaciones	25% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	32% de las votaciones	27% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
42% de las votaciones	32% de las votaciones	26 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Marketing de videojuegos
El primer paso hacia la inmersión del usuario

Desarrollar un videojuego requiere esfuerzo, inversión y talento, pero dar a conocerlo también resulta crucial para alcanzar el éxito. ¡Ése es el objetivo del marketing!

La industria del videojuego es ya relativamente antigua, pero la aplicación del marketing masivo para favorecer la difusión del producto, de manera que llegue al mayor número posible de aficionados, es algo mucho más reciente. No obstante, el empleo de técnicas de marketing en los videojuegos ha tenido una evolución acelerada. Hoy, el impacto de las campañas de marketing tiene una influencia determinante para el éxito de un videojuego. La gestión comercial de las grandes producciones alcanza inversiones publicitarias al más puro estilo *hollywoodiense*, trasladando concepto "blockbuster" al sector del videojuego. Quizá esta industria no hace más que seguir una trayectoria lógica, precedida por la del cine, más cuando los ingresos en ventas de algunos de sus títulos superan a los proporcionados por los del cine en taquilla. «Grand Theft Auto V», logró 800 millones de dólares en ventas durante las primeras 24 horas tras su lanzamiento en EE.UU., una cifra equiparable a la taquilla conseguida por el filme "Avatar" en 2009, posicionándose como la película que generó mayores ingresos de la historia (760.507.625$)[1].

Inmersión emocional

Durante años, la pieza clave para la promoción de los videojuegos han sido las comunidades de fans, que han alimentado las franquicias de juegos históricos mediante el simple boca a boca, sin que éstos hayan tenido que recurrir a los medios publicitarios convencionales. La promoción en las tiendas, las revistas y los blogs especializados ocupaban también un lugar de alta relevancia para la comunidad de usuarios. Sin embargo, los perfiles de jugadores evolucionan. Sus franjas de edad, género, preferencias y clase social rompen los estereotipos tradicionales y cada vez es más difícil definir al jugador actual.

Este panorama tan complejo ha provocado que una buena mecánica ya no sea el sinónimo del éxito, también entran en esta batalla otros elementos como la narrativa, el diseño y, especialmente, el marketing. Los videojuegos han contribuido al impulso del desarrollo tecnológico, anticipándose al cine en la creación de modelos de negocio online y multiplicando las posibles opciones de juego mediante formatos y plataformas. Como consecuencia, encontramos un crecimiento sobre el volumen de jugadores –en Europa, un 49% esta por encima de los 35 años– junto a la aparición de nuevos perfiles inexistentes hasta ahora[2]. Mientras esto sucede, la industria se plantea cómo llegar hasta sus usuarios de la forma más directa y rápida con el fin de monetizar sus juegos, dentro de un fuerte mercado competitivo sostenido por productos con ciclos de vida cada vez más cortos.

MARKETING VIRAL EN REDES SOCIALES

La comunicación directa con los usuarios resulta fundamental para cultivar la anticipación de la experiencia de juego y prolongarla después de su lanzamiento. Las redes sociales y los canales audiovisuales online se han destacado como herramientas de marketing esenciales para conseguirlo. Así, para un jugador, el seguimiento de novedades permite augurar qué se va a encontrar en el juego.



Los desarrolladores generan un flujo constante de novedades que las comunidades de aficionados siguen estrechamente en redes sociales como Twitter.



Los canales de Youtube se usan para mostrar características distintivas. Para «NBA 2K14», se realizaron entrevistas empleando las voces reales de los jugadores.



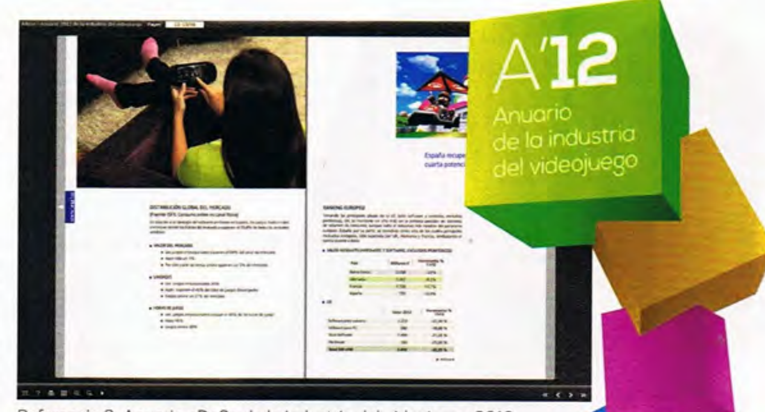
Facebook también es una red social imprescindible para despertar interés sobre un juego y forjar una comunidad enorme, como es el caso de «The Witcher 3»

La sofisticación para conseguir el *engagement* del usuario con el juego es cada vez mayor. En muchos casos, el jugador ya no busca simplemente la diversión y el placer de competir jugando –estructura refuerzo y recompensa–, además espera que el juego le proporcione una experiencia derivada de la identificación y la inmersión emocional, ambos grandes catalizadores del impacto de los medios sobre sus consumidores (Sestir & Green, 2010)[3]. Una de las claves del disfrute de la narrativa de medios está en su capacidad de sacar a los individuos de sus realidades mundanas y transportarlos a un mundo de cuentos (Green, Brouck & Koufman, 2004)[4]. Los libros y el cine proporcionan una inmersión narrativa diferente, creándose un debate sobre la manera en que cada uno sumerge a su público en el mundo de ficción que éstos describen. La literatura deja al lector una mayor libertad para recrear su propio universo y lo priva de activadores emocionales como son la música y la atmósfera, mientras que éstos reaparecen como elementos clave de la experiencia cinematográfica. El videojuego es capaz de proporcionar ambas cosas, la imaginación está activa y el usuario está rodeado de todo un universo posible, al que permanece conectado intelectual y emocionalmente.

La anticipación mediante el marketing

El marketing y la publicidad tienen la capacidad de generar expectativas sobre el grado de entretenimiento que un videojuego puede ofrecer al usuario. Un videojuego puede transportar al jugador a un mundo ficticio a través de un proceso mental que combina tres ingredientes: atención, imaginación y sentimientos. Este concepto de "transportation" se ha traducido como la experiencia de sentirse perdido en una historia, a través de un proceso mental y emocional proporcionado por la narrativa (Gerrig, 1993)[4]. La cuestión que planteamos es: ¿puede el marketing y la publicidad dirigida al usuario anticipar la experiencia de inmersión mental y emocional de un juego?

Al modelo de negocio tradicional de las grandes plataformas de juego, se les suma nuevos modelos



Referencia 2: Anuario aDeSe de la industria del videojuego 2012: **www.adese.es/anuario2012/**

Referencia 1: Taquilla de la película "Avatar": **www.boxofficemojo.com/movies/?id=avatar.htm**



Antes eran las demos... Ahora, el acceso anticipado y la publicación de versiones beta se han convertido en una práctica habitual para atraer a los jugadores, al tiempo que se busca crear un vínculo con el juego invitando a todos los usuarios a participar, con su opinión, en el desarrollo.

CONVENCIONES DE COMUNIDAD Y FERIAS

Mientras que los medios especializados y las redes sociales permiten a una compañía difundir novedades de un modo directo, los eventos "in situ" hacen posible una comunicación más cercana con las comunidades de aficionados. Casi todas las compañías hacen uso de este recurso para dar a conocer sus juegos, justo entre aquellos que son su público objetivo.



Ferias como la reciente Games Week de Madrid están orientadas a que los aficionados anticipen las experiencias.



Aunque el E3 es un escaparate dirigido sobre todo a la prensa, su seguimiento es global. ¡El espectáculo está servido!



Compañías como Blizzard ponen en marcha sus propios eventos de comunidad para dar a conocer nuevos títulos a su público e intensificar las experiencias de juego.



La GamesCon reúne a jugadores y medios de toda Europa y las compañías aprovechan la oportunidad para desvelar primicias, organizar torneos y fiestas.



El merchandising también ha sido tradicionalmente una herramienta de promoción de videojuegos. Pero a los modestos souvenirs como bolígrafos, camisetas y agendas se han ido sumando una suerte de artículos de colección, (figuras, atuendo, deportes, etc.), generando un mercado paralelo que se retroalimenta de los videojuegos.

surgidos mediante las App Stores, las redes sociales y las plataformas de distribución digital como Steam. Sin embargo, el marketing y la publicidad aparecen como paso previo al consumo, ofreciendo una promesa de diversión e inmersión que el jugador verá cumplida tras la compra.

Anticipar y prolongar la experiencia de juego

Ante esta situación, la industria deberá adaptarse a multiplicar sus estrategias de captación, superando aquellos días en los que a los jugadores se les alcanzaba por canales de comunicación específicos. Los banners, posters y trailers y la publicidad viral se imponen como herramientas de persuasión y de anticipación sobre la experiencia, por lo que la conversación con el usuario a través de los canales online debe ser constante. La experiencia de juego ya no queda reducida a un espacio y tiempo fijo. Ahora jugamos en casa, en el trabajo y en el medio de transporte, pasando el juego a estar más presente que nunca en nuestras vidas diarias. Estos mismos medios, con los que conectamos diariamente deberán ser los nuevos soportes publicitarios de captación de usuarios. El cambio de rumbo que planteamos, en términos publicitarios, no es ir a la búsqueda de los fieles y leales jugadores que esperan impacientes la llegada de una nueva franquicia, sino a toda aquella persona que puede ser un jugador potencial independientemente de su experiencia previa de juego. De esta forma, a través de la familiarización, el público tomará contacto con el producto y éste podrá persuadirlo hasta integrarse en su actividad diaria, aunque nunca antes lo hubiese hecho. Al mismo tiempo, este contacto con el usuario real, reforzará su actitud hacia el juego, al mismo tiempo que activará y mantendrá sus expectativas hasta su lanzamiento.

«Grand Theft Auto V», quizá sea uno de los juegos del año no solo por los ingresos logrados, también por las fórmulas publicitarias empleadas. Los mensajes virales han dado que hablar a su fans como fue el caso de la viralización del "culto epsilonista" surgido en «GTA: San Andreas». Sin embargo, ha sido a través de su presencia publicitaria en medio exterior, lo que ha permi-

ENTUSIASTAS Y ALIADOS

El fervor de fans y aficionados es un recurso muy valioso que las compañías no dudan en cultivar y aprovechar, conscientes de que una amplia y activa comunidad de jugadores favorece el éxito de un juego y contribuye a mantener viva una saga. En tal sentido se convocan concursos de cosplay, torneos de e-sports, o se busca activar fenómenos culturales que crecen paralelos a los juegos.





¡Un culto de ficción! La secta del "Epsilonismo" -parodia de la "Cienciología"- ha trascendido más allá del mundo de «GTA». Tiene su propia web y 12 axiomas fundamentales.





Para «Dragon's Prophet», Infernum organizó diversos *hands-on* y hasta convocó un concurso de cosplay en GamesCon que ganó la española Shanoa Nebulaluben.

EL EXPERTO



Raquel Urquiza

› La realización de este Taller, ha estado a cargo de **Raquel Urquiza García, Responsable del Área de Digital business de U-tad,** aportando su experiencia como especialista en modelos de negocio para contenidos digitales.

› **Raquel Urquiza es Doctora con premio extraordinario por la Universidad Complutense de Madrid.** Ha sido profesora de Comunicación y Publicidad en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense, investigadora en el Instituto de Empresa, en el IESE, e investigadora postdoctoral en la Universidad de California Los Ángeles (UCLA) en un proyecto financiado por la Comisión Fulbright y el Ministerio de Educación.

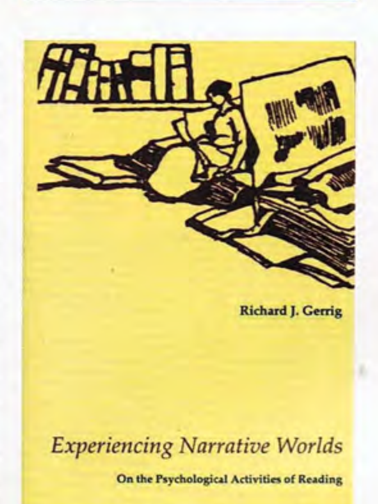
tido a este juego popularizarse y dirigirse a un número infinito de usuarios potenciales. El uso de medios de publicidad masivos ha provocado un primer contacto del jugador potencial con el producto, que cada vez se muestra más familiarizado con los videojuegos.

Tradicionalmente, el cine ha utilizado el trailer como fórmula publicitaria para activar el interés del espectador sobre la historia y anticipar gran parte de su universo emocional, a través de la música y el ritmo. Títulos como «Assassin's Creed III», «Call of Duty: Ghosts», «Beyond: Two i Souls», «Far Cry 3» y «The Last of Us» son ejemplos que reflejan este concepto, donde la narrativa del videojuego se funde con la narrativa cinematográfica de los trailers. En el caso de «The Last of Us», la historia es un viaje repleto de emociones que busca la constante conexión entre el jugador y sus protagonistas. Esta idea precisamente es la que se deriva del trailer propuesto por Sony, en el que un jugador anónimo, lentamente –mediante la técnica de morphing– se convierte en Joel, protagonista y héroe de la historia.

Sin embargo, cualquier excusa es buena para integrar al usuario –real o potencial– en la historia. El Content Marketing actúa como herramienta de *engagement* en el sector a través de las web series que, de alguna manera, anticipan o prolongan la experiencia del juego. En algunos casos, la creación de este contenido forma parte de la estrategia comercial de la compañía, como sucedió con «Halo 4» y la web serie "Forward Unto Dawn", que facilitó a sus usuarios el reconocimiento del juego a través del contenido. En otros casos, la creación de una web serie ha partido de la comunidad de fans, como ocurrió con "What Remains" ante el lanzamiento previo de «The Last of Us». Este contenido, recrea su historia a partir del universo ofrecido por «The Last of Us», anticipando de alguna forma lo que el juego meses posteriores ofrecería. A pesar de ser una iniciativa totalmente independiente a Naughty Dog, ayudaría a generar *buzz* entorno al lanzamiento del videojuego, reforzando su comunidad de fans. **R.U.G.**



En el trailer de «The Last of Us», Naughty Dog mostraba un proceso de metamorfosis ilustrando la transformación emocional del jugador lo largo de viaje narrativo del juego.



Aquí te dejamos una guía de los trabajos y estudios mencionados en este artículo:

Referencia 3: **Sestir, M. Green, C.M (2010)** "You are who you watch: Identification and transportation effects on temporary self-concept", Social Influence, 5: 4, 272-288.

Referencia 4: **Green, C.M. Brock, C.T. Kauffman, G.F. (2004)** "Understanding Media Enjoyment: The role of Transportation in narrative worlds", Communication Theory, 14:4, 311-327.

Referencia 5: **Gerrig, R.G (1993)** "Experiencing narrative worlds" New Haven, CT: Yale Univeristy Press.

¡Wi-Fi huracanado!

Wi Fi
802.11ac

Wi-Fi AC: Supera la velocidad del cable LAN

- Nuevo estándar Wi-Fi AC, multiplica por 4 las prestaciones de Wi-Fi N para streaming en Full HD o jugar online con total fluidez.
- Velocidad de conexión de 1.7 Gbps, superior a la conexión por cable LAN Ethernet (1 Gbps)
- Wi-Fi en la banda de 5 GHz, libre de las interferencias de la banda habitual de 2.4 GHz
- Tecnología AC SmartBeam, señal Wi-Fi directa a cada dispositivo, mayor cobertura y rendimiento.
- Gestión avanzada desde iPhone/iPad/Android con la aplicación gratuita mydlink lite.
- Accede a películas y música de un disco duro o llave conectados al USB del router en tu Smartphone o Tablet con la aplicación gratuita Shareport Mobile.
- Disponible Router DSL-3580L AC1200 para conexión directa con ADSL y Fibra.

Router Wi-Fi AC1750 (DIR-868L)

Descarga gratis tus apps mydlink™

Wireless AC
mydlink cloud services
App Store
Google play
dlna



Wi-Fi AC: Conéctate a 1.7 Gbps

D-Link®
Building Networks for People

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

El mes que hemos dedicado a hacer esta revista ha sido de lo más intenso. Siempre lo es por estas fechas, cierto. Pero este Noviembre, las novedades de hardware, los juegos esperados, los concursos y la ineludible Games Week nos ha obligado a correr para llegar a tiempo. Como siempre, vuestra respuesta en las redes sociales y en micromania.es ha sido tan participativa como esperábamos y estamos muy contentos por ello. Sólo cabe pediros que nos disculpéis si a veces resultamos difíciles de ver.

¡Un gran encuentro!

También queremos agradeceros aquí a los que asististeis al Meetup "Videojuegos y Consolas" y a nuestra conferencia de Games Week. Fue un privilegio estar con vosotros.

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

ASSASSIN´S CREED IV BLACK FLAG



Al final, pese a la pugna entre «Call of Duty: Ghosts» y «Battlefield 4» ha sido un tercero en discordia, «Assassin's Creed IV» el juego que nos ha proporcionado una mejor experiencia, seguido muy de cerca, por cierto, del último «Batman». En nuestro favorito de este mes, Ubisoft ha hecho un formidable despliegue de técnica, diseño y jugabilidad. La mejor recreación de piratas (del Caribe) que recordamos. La ambientación es sublime, los combates navales emocionantes y la acción, genial.

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Jaume Pomé Me gustaría que vosotros hicieseis revistas como Retrogamer pero con la historia de la Micromanía, cada 6 meses una revista por 6 €. Historia de Micromanía desde primera hasta la décima. ¿Qué os parece?
31 de octubre a la(s) 16:44 ·



Alejandro Crazadut Este juego («Sherlock Holmes Contra Jack El Destripador») ya lo regalaron hace pocos meses si no me equivoco, en formato con caja y todo... ¿No?
25 de octubre a la(s) 20:23 · Editado · · 1



Miguel D. Cabrera Saavedra: Adrian Chmielarz (People Can Fly) dice el PC podría "empequeñecer" a las consolas Next-Gen. Para EA, el PC es la plataforma que más ventas le depara. [...] Todo eso sin decir, -aunque vosotros ya lo habíais dicho- que las Next-Gen no son otra cosa que PC's compactos (hilando fino, PC's de gama media).
31 de octubre a la(s) 18:15 · · 3



Micromanía: Disculpadnos por extractar aquí vuestros comentarios. Con respecto al "Retrogamer", Micromanía ya no dispone de tal licencia, pero en la web y en la revista, Retromanía recuerda la historia de Micromanía. Alejandro, repetimos el juego del mes pasado, sí pero no todo el mundo lo pudo jugar entonces... Y con respecto a los "topics" que señalas Miguel, muchas gracias por tomarnos en cuenta.

MICROENCUESTA

CALL OF DUTY: GHOSTS VS BATTLEFIELD 4

A nosotros nos ha costado mucho decidirnos, pero por muy estrecho margen nos hemos decantado en nuestra comparativa de este mes. Ahora te toca a ti. ¿Cuál es el juego de acción bélica de 2013?

1. Call of Duty: Ghosts queda por encima a pesar de los fallos técnicos y de no arriesgarse a evolucionar como ya le va tocando. Por su jugabilidad, diseño y ritmo cinematográfico sigue siendo superior.
2. Battlefield 4 ha ganado esta batalla. Superando las carencias y errores de anteriores entregas, se presenta mucho más avanzado, con una realización técnica superior y más sólida y un multijugador que arrasa.
3. Empate técnico. Ambos son excelentes juegos y no consigo decidirme por uno u otro porque los dos cuentan con fortalezas y debilidades que se contrarrestan. Los que puedan deberían jugar los dos títulos.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

ACTUALIDAD/DESCARGAS «WRACK» EN ACCESO ANTICIPADO

VUELVE EL SHOOTER ARCADE

Ya puedes sumarte a la beta de «Wrack», un "indie" que homenajea a los clásicos de la acción en primera persona.



¡A tiros, encadenando combos y sin entretenimientos..! El Imperio Alienígena que nos invade no admite sutilezas.



El estilo gráfico cell-shading, evoca el cómic y le va como anillo al dedo a la jugabilidad directa y vertiginosa de «Wrack».

Mira que nos gusta un buen arcade de disparos aquí. Está muy bien detenerse en puzles y tramas complejas, pero de vez en cuando, a los que somos de gatillo fácil, se nos antoja liarnos a tiros contra enemigos que sean inequívocamente villanos, para descargar adrenalina y, llegado el momento, darle una buena ración de tortas y plomo al jefe final que se nos ponga por delante. «Doom», «Quake» o «Unreal» hacían esto muy bien y con el mismo espíritu, los estudios Final Boss nos traen la beta de «Wrack».

¡Pim, pam... Zasss!

Ambientado en un futuro de ficción, «Wrack» es un arcade arcade de raza... Tienes que luchar contra hordas de alienígenas invasores encadenando combos, superando trampas y, –ocasionalmente– derrotando a duros jefes de final de fase. El protagonista es Kain Sager, uno de los pocos humanos que permanecen insurrectos, pero también puedes jugar encarnando a otros personajes. El sistema de checkpoints implica que si te abaten, volverás de inmediato a la acción en un punto muy cercano y, para darle aún más brio al ritmo de juego, el estilo visual de «Wrack» emplea una técnica de cell-shading con la que se sobreimpresionan mensajes y onomatopeyas al estilo del cómic de acción.

Contenido personalizado

Sin embargo, la jugabilidad directa y sencilla de «Wrack» no implica que el juego esté reñido con un diseño elaborado ni carente de profundidad. Puedes acceder a varios modos de juego que incluyen retos personales, batallas contra el tiempo o contra records. Los mapas cuentan con secretos y tesoros ocultos y el juego incluye un editor que promete mucho contenido de los modders. El acceso anticipado está disponible en Steam por 13,99 € en esta dirección: **store.steampowered.com/app/253610/**

¡EXTRAS!

EL BATMAN DEL ORIGEN

COMPRAS FIGURAS, «BATMAN: ARKHAM ORIGINS»

Para conmemorar el lanzamiento del espectacular «Batman: Arkham Origins», se ha puesto a la venta una serie de figuras que representan a varios personajes del juego, incluyendo al propio Batman, Joker, Bane o Deathstroke, por nombrar unos pocos. Las figuras miden unos 17 centímetros y se han recreado con el más mínimo detalle. Cuestan 26,54, 31,99 o 77 € según modelo.

www.vistoenpantalla.com

UN "ASSASSIN" AL DESCUBIERTO

COMPRAS GUÍA «A.C. IV: BLACK FLAG»

Si quieres conocer todos los entresijos de «Assassin's Creed IV: Black Flag», no te pierdas la Guía oficial del juego que ya está a la venta en Castellano por 19,99 €. Describe la historia, las misiones principales y secundarias y el apartado multijugador del juego, e incluye 82 páginas de arte.

www.piggyback.com/es/#/es/guides/



MODS EN DESCARGA

CAMPAÑA INGLESA



"The Bloody Moors" es una campaña individual y multijugador para «Left 4 Dead 2» que narra la lucha de un grupo de supervivientes en Inglaterra después de escapar de Estados Unidos. Allí, deberán pelear en cabañas abandonadas, edificios de apartamentos, un viejo cementerio y una aldea pesquera contra hordas de zombis... Pero es que, además, hay un terrorífico enemigo incluso peor que los propios zombis.

www.thebloodymoors.co.uk/

SIN PASADO NI SALIDA



Si quieres descansar un poco el dedo del gatillo y resolver un misterio más psicológico, no te pierdas el mod "Inwards" para «Half-Life 2». Su protagonista no recuerda nada de su pasado, solo sabe que está en un hospital y que debe salir de allí a toda costa. Pero parece que alguna fuerza sobrenatural quiere impedírselo. Un mod muy interesante aunque, avisamos, no es apto para cardíacos.

www.moddb.com/mods/inwards

UN BUEN CAMUFLAJE



"Futarm" es un nuevo mod para «ArmA 3» que nos permite modificar las texturas de los uniformes de nuestros soldados para que adquieran un aspecto mucho más realista. Su creador se ha basado en los últimos adelantos en uniformes de camuflaje que emplea actualmente el ejército estadounidense, incluyendo varios efectos ópticos que engañan al cerebro para que no distinga a un soldado camuflado.

moddb.com/mods/futarm-altisstratis-inspired-digital-camo

ACTUALIDAD «AARKLASH LEGACY»

UNA SEGUNDA PARTE DE AVENTURAS EN AARKLASH

La secuela de «Confrontation» apuesta por la continuidad: estrategia y rol con la peculiaridad de poder parar el tiempo.



Hace un año y medio que fue lanzado en España «Confrontation», un juego de fantasía medieval con estrategia y rol en basado su homónimo de tablero. Ahora nos llega una nueva entrega bajo el título de «Aarklash Legacy» que ajusta algunos detalles de la jugabilidad y nos ofrece una nueva campaña.

Estrategia y rol

Si no probaste «Confrontation», una buena forma de entender cómo es «Aarklash Legacy» es imaginándote un «Diablo III» en el que pudieras controlar a varios personajes. El número máximo es cuatro, pudiendo elegirlos entre un total de ocho. Las diferencias entre ellos son marcadas desde el principio, y se van acentuando a medida que ganan experiencia y eliges



Parar el tiempo es una opción, no una obligación. Los aficionados a la estrategia en tiempo real pueden afrontar toda la campaña como en tal subgénero.



Si alguno de tus héroes no da la talla, puedes sustituirlo por otro de reserva.

las habilidades especiales que quieres que desarrollen.

El aspecto más distintivo de la jugabilidad de «Aarklash Legacy» es la antes mencionada posibildiad de detener el tiempo. Es tan sencillo como pulsar una tecla, y la acción se detiene para cambiar las armas de tus héroes, ordenarles acciones y, en general, trazar una estrategia. Una característica poco frecuente que hace de éste un juego atractivo tanto para aquellos que gustan de la estrategia por turnos como para los que la prefieren en tiempo real.

Para jugar en solitario

En cuanto a los modos de juego, hay que darle un tirón de orejas a Cyanide. En «Confrontation» el multijugador estaba muy desaprovechado, por lo que muchos esperábamos que en «Aarklash Legacy» se mejorase sustancialmente. Sin embargo, lo que se ha hecho es eliminarlo. Aparte de tal ausencia, el resto en esta entrega es mejor que en el original. Si te interesa, cuesta 19,99 € en Steam.

www.aarklash-legacy.com

¡SIGUE JUGANDO!

MÁS CONTENIDO PARA «EUROPA UNIVERSALIS IV»



«Europa Universalis IV» ha recibido varios DLC. El más caro es «American Dream», que por 4,99 € en Steam añade más de 50 eventos y varias unidades nuevas que cubren la fundación de los Estados Unidos como nación, desde finales del siglo XVIII hasta principios del XIX. El otro, más barato, es «National Monuments II». Cuesta 1,99 €, (Steam) y añade un montón de monumentos de gran relevancia histórica, como Stonehenge, la ruinas de Petra, Machu Picchu y La Ciudad Prohibida.

www.paradoxplaza.com/games

«SIMCITY» AÑADE LAS «CIUDADES DEL MAÑANA»



«SimCity» estrenó hace un par de semanas su primera expansión: «Ciudades del Mañana». Su atractivo reside en que añade edificios, desastres y opciones varias para recrear el futuro. La mecánica de juego es parecida a la de «Anno 2070». Debes elegir entre dos estilos: el desarrollo industrial que produce riqueza a costa de la destrucción del medio ambiente, o el desarrollo sostenible mediante la inversión en energías limpias. Si te apetece disfrutar de esta expansión, prepara la cartera, porque cuesta 39,95 € en Origin.

www.simcity.com

¡EXTRAS!

«ARMA TACTICS» DESPLIEGA EN TU PC

DESCARGAS «ARMA TACTICS»

Tras su paso por dispositivos móviles, «Arma Tactics» llega a PCcon un precio reducido: 6,99 € en Steam. Se trata de un juego de estrategia a lo «XCOM»: controlas a un grupo de soldados de élite por turnos. Antes de comprarlo, échale un vistazo a la demo que ya está disponible.

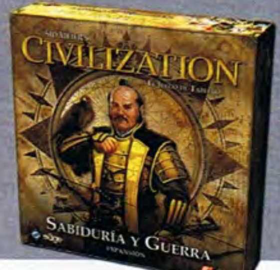


store.steampowered.com/app/224860

CIVILIZATION SE AMPLÍA CON WISDOM AND WARFARE

COMPRAS EXPANSIÓN PARA EL JUEGO DE MESA DE «CIVILIZATION»

Edge Entertainment ha anunciado que va a lanzar edición en Castellano de Wisdom and Warfare (Sabiduría y Guerra) la segunda expansión, tras Fame and Fortune, para el juego de mesa basado en «Civilization». Pero no quieres seguir esperando y hablas buen inglés puedes comprarlo por algo menos de 30 € de importación. El contenido nuevo incluye 12 fichas de mapa, dos reliquias, casi 150 cartas y novedades tan interesantes como la aplicación de políticas sociales y una limitación en el número de posibles frentes abiertos.



www.edgeent.com

ACTUALIDAD «IL-2 BATTLE OF STALINGRAD»

ACCESO A LA BETA DE IL-2 BATTLE OF STALINGRAD

777 aborda la recta final de «Battle of Stalingrad» y lanza una beta comercial para animar la participación de los fans.



La reproducción de las cabinas es tan exhaustiva como exhibe el cockpit de este BF-109 de la Luftwaffe.

Con esto de los accesos anticipados, que nadie se lleve a engaño. Básicamente, se trata de que los aficionados ayuden a financiar el desarrollo, antes del lanzamiento del juego y, además, realicen una aportación impagable participando en la fase de beta. En este caso te cobran nada menos que 94,99 $ del ala (70 €) por la Premium Edition. Pero no es menos cierto que, tratándose de una comunidad tan comprometida y avezada como la de la simulación, el juego se verá beneficiado y, además, es una oportunidad para despegar.

Relevo de IL-2 Sturmovik

«IL-2 Sturmovik: Battle of Stalingrad» pretende ser el verdadero relevo de la serie IL-2, desde luego, el juego no puede tener mejor pinta. En la Premium –que es la que merece la pena– podrás acceder a diez, (en lugar de los ocho de la estándar) aeroplanos pilotables, incluyendo bombarderos y cazas del Ejército Rojo y del Eje. Tienes más detalles en **il2sturmovik.com**



Por supuesto, el viejo bombardero táctico Sturmovik está disponible en el juego.

REPOSTAJE EN VUELO

DCS: F/A-18 E SUPER HORNET



¿Te gustaría pilotar un F/A-18E en el entorno de DCS? El proyecto, de CoreTex Designs, ya está en marcha y se ha habilitado ya su página de Facebook.

www.facebook.com/CoreTexDesigns

INGENIEROS ESPACIALES



«Space Engineers» es un juego de entorno sandbox en el que asumes el papel de un ingeniero espacial para realizar misiones y pilotar naves. Está en fase de beta con acceso anticipado por 13,99 €.

store.steampowered.com

ACTUALIDAD «THE STANLEY PARABLE»

LIBERTAD DE ELECCIÓN

¿Existe la libertad total en un videojuego? ¿Que puedas hacer lo que quieras y el juego tenga respuesta para todo?

¿Eres libre, o estás completamente dominado por el narrador? Tu eliges. «The Stanley Parable» te reta a averiguar si la libertad de elección de un juego es posible. Si no te dejas engañar...

Los fans de las aventuras sabemos bien lo que es la falta de libertad en un juego. Siempre estamos "maniatados" por un argumento que nos ofrece más o menos margen de maniobra para interferir en el guión. Tenemos la ilusión de que avanzamos gracias a nuestra habilidad para encontrar objetos, o interrogar a los personajes. Pero todo forma parte del guión. En «The Stanley Parable» no. Aquí siempre tienes la opción de hacer lo que te dice el narrador, o todo lo contrario. ¿Cuál elegirás?

Decide tú mismo

«The Stanley Parable» es una aventura en primera persona en donde exploras una fábrica en la piel de un empleado que siempre ha recibido órdenes. Ahora es libre de hacer lo que quiera, pero un narrador siempre intentará que le obedezcas. Con claras referencias a «Portal 2», los sorprendentes giros argumentales te atraparán sin remedio. Debes jugarlo a toda costa. Descarga la demo o compra la versión completa en **www.stanleyparable.com**

CROWDFUNDING

¡AVENTURERO, TE LLAMAN!



«The Dead Flowers Case» es una fábula steampunk de los creadores de «Syberia» y «Stasis» es un prometedor thriller de sci-fi. Ambos buscan financiación en KickStarter.

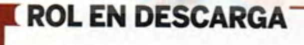
www.kickstarter.com

OBJECTION!



¿Conoces las aventuras de abogados «Phoenix Wright», en las consolas Nintendo? «Socrates Jones» es un homenaje a esta saga, que cambia las leyes por la filosofía. Juégalo gratis aquí:

www.kongregate.com



ACTUALIDAD/DESCARGAS » «BLOOD KNIGHTS»

SED DE SANGRE EN BLOOD KNIGHTS

Una guerra entre vampiros y humanos es el telón de fondo de este juego de rol y acción.

Los estudios Deck 13, creadores de juegos como «Ankh», «Venetica» o el más reciente «Jack Keane» han lanzado este hack'n slash de fantasía medieval que, solamente está disponible en descarga, aunque, eso sí, traducido al Castellano. «Blood Knights» se presenta con un buen puñado de elementos interesantes y unas imágenes que demuestran una realización técnica más que digna y un diseño artístico muy inspirado. El juego recrea una guerra entre guerreros templarios y vampiros, en una escalada de violencia que amenaza con la aniquilación total. Tú estás en medio de todo el embrollo.

La redención del cazador

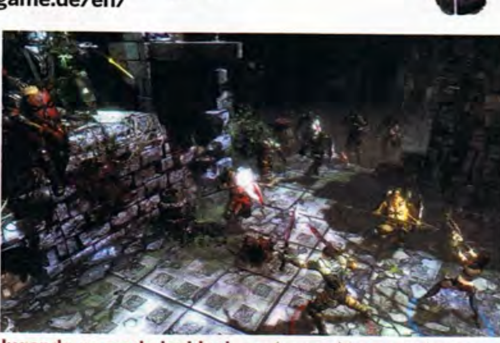
El punto de partida de «Blood Knights» une a los dos héroes principales, Jeremy o Alysa. Jeremy, un cazador de vampiros, se ve forzado a un vínculo de sangre con la poderosa vampiresa Alysa. Juntos, los personajes que antes fueron enemigos mortales, unen sus fuerzas con la esperanza de restaurar el equilibrio en el mundo.

Correrá la sangre

Contar con dos protagonistas es una de las claves del juego. En solitario, puedes alternar entre uno u otro personaje para emplear sus habilidades. En cooperativo, cada jugador adopta un papel, pero si tienes que abandonar la partida y la IA se hará cargo de tu personaje. El sistema de juego te desafía con hordas de enemigos, trampas y retos que requieren ambos héroes. Todo ello, acompañado de un progreso de rol diferenciado para cada personaje, aderezado con armaduras, habilidades y armas. «Blood Knights» está disponible en Steam por 14,99 €. Tienes más detalles en **www.bloodknights-game.de/en/**



Además de fabulosas armas, los dos héroes poseen habilidade vampíricas como el control mental.



Jugando en modo invidual, puedes cambiar en cualquier momento entre controlar a Alysa o a Jeremy.

ROL EN DESCARGA

«AVADON 2» QUIERE CORROMPERTE



A la estela del éxito de «Avadon» ya tenemos aquí la segunda entrega que lleva el subtítulo «The Corruption». De nuevo nos sitúa en un enorme mundo de fantasía que adopta la perspectiva isométrica, tan de moda en los 90, ofreciendo una jugabilidad muy fluida. Consta de docenas de quest y cinco héroes a elegir. Cuesta 9 € en GoG.

» **www.gog.com/game/avadon_2_the_corruption**

ROL Y ACCIÓN CON AVAL EN «GRIM DAWN»



Los estudios de Crate Entertainment ya han lanzado la beta de «Grim Dawn». Se trata de un hack'n slash proyecto liderado por el diseñador principal del genial «Titan Quest», Arthur Bruno. «Grim Dawn» combina un sistema de cinco clases y un progreso de rol detallado en 200 niveles para tu personaje, enfrentándote a infinidad de quest. El acceso cuesta 25 €.

» **store.steampowered.com/app/219990/**

BALDUR'S GATE II: EDICIÓN MEJORADA, A LA VENTA



La aparición del clásico de BioWare «Baldur's Gate: E.E.» fue todo un acontecimiento para los amantes del rol a comienzos de año. Ahora nos llega «Baldur's Gate II: Enhanced Edition» por 23€ con un buen puñado de mejoras en los gráficos, el interfaz, la jugabilidad y el modo multijugador. Cuenta con el contenido de todas las expansiones.

» **store.steampowered.com/app/257350/**

¡EXTRAS!

SNOWBOARD ROLERO

COMPRAS » COLECCIONABLES DE BETHESDA

Ya habíamos visto la aparición de tablas de skate inspiradas en «Skyrim». Ahora, con la llegada de la nieve también puedes hacerte con una tabla de snowboard para que en la pista sepan que eres un aventurero de «The Elder Scrolls» (Skyrim, Online) o de «Fallout». Cuestan 500 $... Serán estupendas, ¿no?

store.bethsoft.com



GUERRA GALÁCTICA EN TU MESA

COMBRAS » JUEGO DE TABLERO «MASS EFFECT»

Si tú eres más de quedarte en casa calentito, tampoco te va a faltar entretenimiento. La tienda de BioWare acaba de lanzar un juego de mesa a Risk inspirado en «Mass Effect». Se trata de "RISK: Mass Effect Galaxy At War Edition" y admite de 3 a 5 jugadores en tres facciones, Segadores, Alianza o Cerberus. Está en inglés y cuesta 50 $.

www.biowarestore.com

» DESCARGAS » «FIFA 14»

PARTIDOS MÁS REALISTAS

La comunidad de modders de «FIFA 14» ya se han puesto manos a la obra para ajustar parámetros y elevar el realismo.

Con la intención de reflejar las competiciones con más fidelidad, los aficionados de «FIFA 14» ya han lanzado el "Revolution Mod 14", que nos permite incorporar al juego gran cantidad de opciones, y todas ellas de forma automática.

Entre las muchas características que añade este mod, se incluyen botas específicas para cada jugador, nuevas texturas para los estadios, accesorios de invierno para árbitros y jugadores, diferentes tipos de balones que cambian según el lugar, cambios en el tamaño de las multitudes en función del tipo de torneo que juguemos, diferentes clases de redes para las porterías, nuevas decoraciones para los estadios en torneos de gran prestigio y hasta modificaciones en los tonos de piel de algunos jugadores. Y eso por nombrar solo unas pocas.



Un fantástico parche, sin duda, que mejora sustancialmente el nivel de realismo de "FIFA 14", y esperamos que sea el primero de muchos. Lo tienes en **www.fifa-infinity.com/fifa-14-2/revolution-mod-14-v-1-1/**

Si te parece que «FIFA 14» era un juego realista, vas a alucinar con el impagable "Revolution Mod 14". No deja casi ningún detalle en su forma genérica y reproduce las peculiaridades de jugadores y estadios y aficiones.

MODS EN DESCARGA

NUEVOS MARCADORES



Si quieres mejorar los marcadores televisivos de «PES 2014», el mod "BMPES Addboard Pack" es perfecto para ti. Añade los de las ligas española, chilena, argentina y brasileña entre otros.

» **www.pesoccerworld.com**

CAMBIOS EN LA NBA



Poco después de iniciarse la temporada 2013-2014 de la NBA, 2K Sports ha actualizado «NBA 2K14» con los últimos movimientos, alineaciones y fichajes.

» **www.nba2k.org/search/label/Updates**

» ACTUALIDAD/DESCARGAS » «ASSETTO CORSA»

ASSETTO CORSA DISPONIBLE EN BETA

Hace dos años que se desveló el desarrollo de «Asseto Corsa». Ahora por fin, ya podemos probar la beta en acceso anticipado.

«Assetto Corsa» está ya en un estado de desarrollo avanzado con una reproducción del de los coches. Durante la beta, se irán sumando características sobre el modelo de daños, IA y el multijugador.

Los estudios italianos de Kunos Simulazioni consiguieron la aprobación de la comunidad de Steam Greenlight hace unas semanas para «Assetto Corsa» y no nos extraña nada. Con un equipo de desarrolladores que ha participado en «netKar Pro» y «Ferrari Virtual Academy», desde las primeras imágenes, «Assetto Corsa» es uno de los proyectos más prometedores.



Il píu bravo della velocità

Cuenta con un avanzado motor gráfico sobre DirectX 11, un modelo de física avanzado, licencias oficiales de coches de producción, GT, GTR, históricos, y prototipos. Además, promete un estrecho seguimiento para el desarrollo de mods y una actualización constante. La última del 22 de Noviembre. Si estás interesdo puedes acceder a al acceso anticipado de Steam con precio reducido de 34,99 €. Más detalles en **www.assettocorsa.net**

VELOCIDAD EN DESCARGA

¡VUELA HACIA EL SOL!



Tranquilo, no te pasará como a Ícaro. De hecho, dirigirte al Sol te permitirá ir más deprisa en «Race The Sun» (10$), un interesante juego independiente minimalista, pero con un ritmo vertiginoso.

» **flippfly.com/racethesun/**

«CRASH TIME 5» ARRANCA



La serie "Alerta Cobra" sigue sumando temporadas y nuevos juegos. El último lo puedes adquirir para PC como descarga digital y la demo ya está disponible.

» **www.cobra11-game.de/en/**

ACTUALIDAD » «WARFACE»

CRYTEK LANZA SU F2P DE ACCIÓN ONLINE

«Warface» cumple con la extraordinaria calidad gráfica que se le suponía, pero llega con problemas técnicos incomprensibles.

Tras una larguísima fase de beta, el pasado 21 de octubre salió por fin en Europa «Warface», el esperado juego de acción online con el que Crytek, da el salto a los free2play. El resultado es el que ya anticipaban las críticas del mercado asiático: un gran juego que destaca por su excelencia visual, pero con varios problemas técnicos, algunos graves.

Realismo en tu navegador

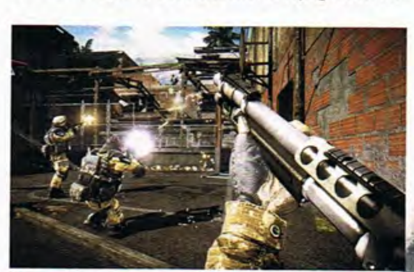
«Warface» nos traslada a un futuro cercano en el que las naciones han colapsado y el poder ha caído en manos de un grupo terrorista llamado Blackwood. Como miembro de los Warface tu objetivo es combatir a esta organización en dos modos de juego principales: PvE y PvP. Hasta ahí bien, pero como en tantos otros shooters PvE, a menos que formes un clan, tus compañeros ocasionales irán cada uno por su lado... Primer problema.

En cuanto al PvP, a pesar de ser un añadido para complementar el PvE, es la opción más divertida si no formas parte de un clan. Hay suficiente variedad de mapas y de armas, pero sólo admite a 8 jugadores.



Ningún otro juego para navegador supera la espectacularidad gráfica de «Warface». Una lástima que el plug-in funcione con tantos errores. Se esperaba más de Crytek.

Otros problemas han empañado el estreno de «Warface». La primera semana fue un caos total, con servidores desbordados y un plug-in para el navegador que fallaba constantemente. ¿Para esto hacían falta meses con la beta? «Warface», en fin, tiene un gran potencial, pero Crytek tiene mucho que mejorar. Pruébalo en **warface.com**



Hay cuatro clases: soldado, francotirador, médico e ingeniero. Lo más divertido es jugar en equipo, pero tienes que sumarte a un clan.



EL PERSONAJE



ONEBANG ELIDARE

Me encontrarás en el servidor Lich de «Final Fantasy XIV: A Realm Reborn». Me costó entrar, porque estaba hasta arriba y no admitía más personajes, pero yo no quería ir a otro sitio, porque en Lich es donde están mis amigos.

Soy un Miqo'te del clan Seeker of the Sun. De hecho, en mi alianza, los Peoplemood, todos somos Miqo'tes excepto uno que es Roegadyn. Entotal sólo somos seis, pero no queremos más gente, porque ya llevamos mucho tiempo los mismos jugando juntos online y funcionamos como una máquina bien engrasada.

Mi clase principal es gladiador, en la que he llegado al nivel 22, pero quiero desarrollar tantas otras como pueda. El sistema de especialización mediante jobs es tentador, pero prefiero la versatilidad que te ofrece este juego: con solo cambiar de arma, cambias de clase.

Ahora mismo estamos realizando las misiones de Northern Tanalan, nuestra última escala en este inhóspito desierto antes de partir hacia Mor Dhona. Allí nos esperan dos miembros del clan que, por diferencias de clase, empezaron en Gridania y Limsa Lominsa.

¡SIGUE JUGANDO!

«EVE ONLINE» SE AMPLÍA CON OTRA EXPANSIÓN

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «RUBICON» PARA «EVE ONLINE»

El veterano juego de simulación espacial «EVE Online» ha estrenado su vigésima expansión, titulada «Rubicon». Es gratuita, y continúa a las anteriores «Retribution» y «Odyssey». Se añaden naves para la facción de las Sisters of EVE, y se cambian parámetros de las clases Interceptor, Interdictor y Marauder. Además, ahora hay sistemas para optimizar la explotación de recursos y la recaudación de impuestos.



www.eveonline.com/rubicon

COMBATES DE CAZAS PVP EN «SWTOR»

ACTUALIDAD » EXPANSIÓN «GALACTIC STARFIGHTER» PARA «SWTOR»

BioWare va a lanzar «Galactic Starfighter», una expansión para «Star Wars: The old Republic» centrada en el combate espacial. Estará disponible el día 3 de diciembre para los suscriptores, el 14 de enero para los que tengan acceso preferente y el 4 de febrero para el resto. Podremos participar en enfrentamientos PvP de hasta 12v12. Como muchos pedían, por fin se elimina el diseño de juego "sobre raíles".



www.swtor.com/galactic-starfighter

Constructor de mundos

Cualquiera diría que después de pasar todo el día trabajando o estudiando sin parar lo último que te apetecería sería ponerte a plantar patatas, construir casas o cortar árboles, ¿verdad? Pues explícaselo a millones de personas de todo el mundo...

Si echas un vistazo a las clasificaciones de los juegos "más rentables" de las tiendas de apps, verás que entre los diez primeros hay al menos cinco juegos "gratuitos". El secreto está, claro, en los micropagos, el sistema que te permite comprar, por una pequeña cantidad de dinero, monedas, bayas o gemas que te permiten acelerar el juego. Con esta sencilla premisa, lo que empezó como una curiosidad en Facebook (la "explosión" de «Farmville», ¿os acordáis?) se ha convertido en un fenómeno millonario que ha convertido a pequeños estudios en gigantes de la industria (sino por el número y la calidad de sus títulos, sí por el volumen de sus ingresos). La llegada de los smartphone y las tablets no hizo sino magnificar este fenómeno. Y es que podremos o no estar de acuerdo con el sistema de micropagos, pero es innegable que la variedad es cada vez más grande, con títulos cada vez más completos y jugables. ¿No te lo crees? Pues echa un vistazo a estos, que están entre los más populares y divertidos.

CLASH OF CLANS iOS



Ambientado en un mundo de fantasía, el principal atractivo de «Clash of Clans» es su sistema de juego que te lleva a construir una ciudad con la mejores defensas posibles, mientras creas un ejército con el que atacar las ciudades de otros jugadores (la IA se encarga de que los combates sean equilibrados seleccionando oponentes de nivel similar). Para muchos es un inconveniente que los combates son resueltos automáticamente por el juego, pero aun así, la enorme popularidad de este título nos demuestra que no se trata de un inconveniente muy grande.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 50,2 MB / 47 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Supercell
- **Web:** *www.supercell.net/games/view/clash-of-clans*

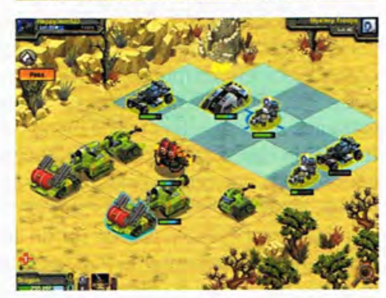
HAY DAY iOS

Claro heredero del fenómeno «Farmville», en «Hay Day» diriges una granja ocupándote de todas sus áreas, desde lo más básico (sembrar y cosechar los diferentes cultivos, alimentar al ganado, etc.), hasta lo más elaborado (como convertir los productos de la granja en bienes manufacturados de todo tipo). Sus bazas ganadoras son un interesante sistema de comercio entre jugadores, misiones y objetivos para cumplir y, sobre todo, montones y montones de contenido que Supercell, el estudio que lo ha creado, actualiza con bastante frecuencia.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 46,2 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Supercell
- **Web:** *www.supercell.net/games/view/hay-day*



BATTLE NATIONS iOS



Entre los numerosos atractivos de este popular juego que te permite construir una ciudad en un futuro cercano a lo "Mad Max", destacan su divertido guión, con unos personajes caricaturescos y sarcásticos, su ambientación futurista, su gran abundancia de misiones y opciones de construcción, pero, especialmente, su sistema de combate táctico por turnos que te permite enfrentarte tanto a a IA como a otros jugadores en las mejores batallas que se han visto en este tipo de juegos.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)/Android
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 56MB / 133MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Z2
- **Web:** *z2.com/game/battle-nations/*

CARAS CONOCIDAS



El éxito de este tipo de juegos "freemium", en los que se dan cita miles y miles de jugadores, ha provocado el curioso fenómeno de que más de una serie clásica de juegos de PC hayan dado un giro en su planteamiento tradicional para adaptarse a "los nuevos tiempos" que corren en las tiendas de apps. Es el caso, sin ir más lejos, de «Ultima Forever» que ha resucitado el espíritu de «Ultima Online», el clásico MMO, para los usuarios de iOS, pero adaptándolo a un sistema de micropagos. O de «Los Sims Freeplay», que ha hecho exactamente lo mismo a partir del juego creado por Will Wright y Maxis. Son tan sólo un par de ejemplos de un fenómeno que se extiende y que, a día de hoy, parece el elegido por muchas compañías de desarrollo en su apuesta por una sostenibilidad futura como empresa.



ÚLTIMAS NOVEDADES

FTL para iPad, pronto

Subset Games, responsables del exitoso juego "indy" de exploración y combates espaciales «FTL» ha anunciado recientemente que habrá una versión para iPad de este popular título y que verá la luz a principios del año que viene.



¿Doctor quién?

Para celebrar el 50 aniversario (s-i, has leído bien: 50) de su clásica serie "Doctor Who", la cadena BBC en colaboración con el estudio Tiny Rebel Games han confirmado el lanzamiento para IOS y Android del juego «Doctor Who Legacy», del que se sabe muy poco aparte de que será gratuito y estará disponible "en breve".



Más Broken Sword

Los seguidores de la clásica serie «Broken Sword» estarán encantados de saber que la próxima entrega de la serie «The Serpent's Curse» (la quinta de la saga que ha sido financiada a través de Kickstarter) tendrá una versión para iOS y Android que verá la luz "poco después" de que lo haga la de PC, el 4 de diciembre.

Blizzard se estira

El esperadísimo juego de cartas «Hearthstone: Heroes of Warcraft», que Blizzard está desarrollando y cuyo lanzamiento había sido anunciado para iPad, acaba de ser confirmado también para iPhone y Android por dicha compañía. Eso sí, el lanzamiento de estas dos versiones tendrá lugar un par de meses después de la de iPad (y PC).



LOS SIMPSONS: SPRINGFIELD iOS

Sin ningún lugar a dudas, la principal baza de este juego es su extrema fidelidad a la popular serie creada por Matt Groening, y es que la implicación de los creadores de la misma es tan grande que hasta las voces de los personajes son las de los actores originales y las secuencias cinemáticas compiten en calidad y guión con las de cualquier capítulo. Añádele más de 25 años de chistes y gags astutamente utilizados por los desarrolladores y el resultado es un juego que enganchará sin remedio a cualquier fan de la serie.



FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 38,7 MB / 31 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Electronic Arts
- **Web:** *www.ea.com/simpsons-tapped-out-ios*

GAME OF WAR: FIRE AGE iOS



El más reciente de los juegos que os traemos es este «Game of War», un juego que podría ser otro de tantos en los que los que los jugadores deben construir y defender un reino de fantasía sino fuera por la particularidad de que en éste los jugadores pueden agruparse en "reinos" gobernados por un jugador que fija impuestos, normas y recompensas a su antojo. Lo mejor es que además, los reyes de cada clan compiten entre sí por ser el rey de todo el mundo del juego. Añade un sistema de juego bastante ágil para lo que es habitual en este tipo de juego y entenderás las razones de su abrumadora popularidad.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** Gratuito
- **Tamaño:** 40,7 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Machine Zone
- **Web:** *www.gameofwarapp.com*



LA BATALLA DE LOS GRÁFICOS

Nvidia GeForce vs AMD Radeon

El lanzamiento de las nuevas GPU nos permite acceder a sofisticadas tecnologías de gráficos y elevar el rendimiento de nuestros equipos. Pero, entre tantas novedades, ¿qué tarjeta gráfica elegir? ¡A ver si podemos ayudarte en tu elección!

Microsoft mostró las cualidades del API DirectX 11 1.2 este verano. Las gráficas Nvidia están en DirectX 11, mientras que las de AMD soportan la última versión.

En la recta final de 2013, el panorama que se nos presenta a los aficionados a los videojuegos no puede ser más bullicioso e interesante. Dejando a un lado el pulso de las nuevas consolas, el juego en PC es un campo de batalla con distintos frentes abiertos. Las grandes producciones del año y, en particular, las últimas entregas de las sagas rivales «Call of Duty» y «Battlefield», presentan un disputado duelo por convencer a medios y jugadores, poniéndose en práctica maniobras calculadas de anuncios y contenidos programados. Los gráficos son uno de los argumentos más poderosos del arsenal empleado en esta batalla. En medio de todo ello está el frente, cuyo resultado es –si cabe– más incierto: el del hardware de PC. Todos los componentes tienen su propia batalla, pero es en el ámbito de las tarjetas gráficas donde se va a resolver el enfrentamiento más decisivo para el futuro.

Nueva generación gráfica

Contemplar la batalla del hardware gráfico no es un espectáculo ocioso para un jugador de PC. Y es que el resultado no sólo determinará de

TECNOLOGÍAS AMD

La nueva generación gráfica de AMD, cuenta con una arquitectura que incorpora avances y explora nuevas tecnologías con un enorme potencial de cara a los juegos.

API MANTLE



Mantle es una de las grandes novedades, una API gráfica orientada al desarrollo de juegos.

GRAPHICS CORE NEXT



La arquitectura GCN en chips de 28nm ofrece hasta 32 CU (2048 núcleos en stream) de momento.

HD3D



La tecnología 3D estereoscópica de AMD es un sistema abierto que va sumando compatibilidad.

EYEFINITY



Todas las gráficas Radeon R9 y R7 soportan sistemas multimonitor (hasta 6) y resoluciones 4K.

GAMING EVOLVED BY RAPTR



AMD tiene su propio software de optimización para juegos, en alianza con la comunidad de Raptr.

CROSSFIRE



La serie R9 soporta hasta 4 tarjetas en Crossfire sin "puente". Las R7 admiten 2 tarjetas a la vez.

TRUEAUDIO



Las R9 y R7 de alta gama cuentan con la nueva tecnología de inmersión de sonido TrueAudio.

TRESSFX 2.0



Ya vimos el espectacular efecto de TressFX en el cabello de Lara Croft. La versión 2.0 es aún mejor.

TECNOLOGÍAS NVIDIA



Con algunos avances, Nvidia consolida algunas sus tecnologías de gráficos en la nueva generación de GPU que ya son muy populares, pero también introduce novedades.

GPU BOOST 2.0



El overclocking automatizado de Boost 2 se ha mostrado como una eficiente mejora de rendimiento.

ARQUITECTURA KEPLER



Su introducción de la TITAN demostró que es la arquitectura de gráficos más poderosa.

3D VISION



Nvidia ofrece un sistema de 3D estereoscópico con 3DVision. Hay muchos monitores aptos.

SURROUND VISION



Las gráficas de Nvidia permiten juego multipantalla hasta en 4 monitores (3 con 3DVision).

GEFORCE EXPERIENCE



Esta suite de optimización es un gran avance y con Shadowplay puedes capturar escenas de juegos.

SLI



La tecnología SLI admite hasta cuatro tarjetas gráficas trabajando juntas, para equipos extremos.

DEL V-SYNC AL G-SYNC



La sincronización de imagen V-Sync evita la fragmentación. Su evolución es G-Sync en próximos monitores.

PHYSX



El motor de física por hardware de Nvidia no sólo es muy potente,sino muy utilizado en los juegos.

qué será capaz tu equipo, dependiendo de la tecnología por la que apuestes, sino que también definirá qué tecnologías gráficas tendrán una mayor progresión y desarrollo en el futuro, lo que nos obliga a estar atentos, independientemente de que vayamos a adquirir una nueva tarjeta gráfica o amortizar la que tengamos instalada.

AMD y Nvidia, los adversarios, acuden al campo de batalla midiendo sus fuerzas y sumando sus aliados entre desarrolladores de juegos y fabricantes de tarjetas, con un formidable despliegue de tecnología gáfica y gran diversidad de modelos. La actual generación de GPU de Nvidia, la serie GeForce 700, llegó primero asombrando con el soberbio rendimiento de la arquitectura Kepler, pero ha desvelado nuevos modelos a última hora para contrarrestar el empuje de su rival. AMD, por su parte, acaba de presentar su nueva generación con arquitectura Graphics Core Next en las series Radeon R9 y R7, con un rendimiento altísimo y una estrategia de precios muy competitiva. Aquí te detallamos el arsenal. ¿Quién vencerá? ¡Tú decides! **S.T.M.**



La resolución 4K (3840x2160 píxeles) es el estándar emergente. Los monitores aún son muy caros, pero las nuevas gráficas de AMD y Nvidia lo soportan.

GRÁFICAS AMD RADEON R9 Y R7

JUEGOS OPTIMIZADOS



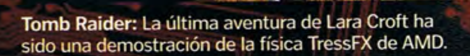
Battlefield 4: es uno de los emblemas de las GPU AMD. El parche con soporte para la API Mantle está en camino.



Thief: Square Enix y AMD han firmado un acuerdo que garantiza la optimización con gráficas GCN (R9 y R7).



BioShock Infinite: Es de los juegos que más partido saca las GPU AMD, incluyendo «Panteón Marino».



Tomb Raider: La última aventura de Lara Croft ha sido una demostración de la física TressFX de AMD.



Murdered Soul Suspect: Este próximo thriller se está desarrollando con especial atención a la tecnología AMD.

Si los juegos y las demos tecnológicas de las nuevas gráficas de AMD te han convencido, aquí te presentamos algunas de las tarjetas gráficas más interesantes, junto con los modelos de referencia de toda la gama.

RADEON R9 290X

Las gráficas con GPU R9 290X ofrecen un rendimiento excepcional. También son muy recomendables las variables R9 290, (sin la X). Destacan en esta gama los bundles con «Battlefield 4» como en este modelo de Sapphire, que está a la venta por 539 €.



INFOMANÍA

- **GPU:** Radeon R9 290X, núcleo Hawaii XT, arquitectura GCN en 28 nm. Núcleos stream, 2816. Velocidad de ciclo 800 MHz (1000 MHz turbo).
- **Memoria gráfica:** 4GB GDDR5, velocidad de ciclo efectiva 5 GHz, interfaz de 512-bit. Ancho de banda máximo 336,5 GB/s
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 AMD: Mantle, PowerTune, TrueAudio, Eyefinity, Crossfire, HD3D, TressFX 2.0.
- **Precio:** A partir de 519 €.

Rendimiento:
Precio-calidad:

RADEON R9 280X

Para un gaming a la última, la R9 280X representa una alternativa muy tentadora, con un margen de precios mucho más asequibles (250-300 €). Tal es el potencial que Asus ha elegido esta GPU para una versión de Matrix de alto rendimiento que se comercializa en dos versiones (340 y 355 €).



INFOMANÍA

- **GPU:** Radeon R9 280X núcleo Tahiti XTL, arquitectura GCN en 28 nm. Núcleos stream, 2048. Velocidad de ciclo 850 MHz, (1000 MHz turbo).
- **Memoria gráfica:** 3 GB GDDR5, interfaz de 384-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 AMD: Mantle, PowerTune, TrueAudio, Eyefinity, Crossfire, HD3D, TressFX 2.0.
- **Precio:** A partir de 269 €.

Rendimiento:
Precio-calidad:

RADEON R9 270X

En el ámbito de una gama media-alta, la GPU R9 270X y R9 270, se presentan como una de las opciones más sensatas. Por eso tal vez ofrecen una mayor diversidad de modelos de variados precios. Esta PowerColor, versión acelerada para overclocking, está a la venta por 182,90 €.



INFOMANÍA

- **GPU:** Radeon R9 270X, núcleo Curaçao XT, arquitectura GCN, 28 nm. Núcleos stream, 1280. Velocidad de ciclo 1000 MHz, (1050 MHz turbo).
- **Memoria gráfica:** 2-4GB GDDR5, interfaz de 256-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 AMD: Mantle, PowerTune, Eyefinity, Crossfire (2x), HD3D, TressFX 2.0.
- **Precio:** A partir de 180 € (2 GB), 205 € (4 GB)

Rendimiento:
Precio-calidad:

RADEON R7 260X

Dar el salto a la nueva generación gráfica no tiene por qué suponer un gran desembolso. La GPU R7 260X se mantine muy capaz de manejar gráficos de última generación con fluidez. Fabricantes como Club 3D ofrecen modelos como esta royanKing (OC) por unos 140 €, pero también hay modelos básicos alrededor de los 120 €.



INFOMANÍA

- **GPU:** Radeon R7 260X, núcleo Bonaire XTX, arquitectura GCN, 28 nm. Núcleos stream, 896. Velocidad de ciclo 1000 MHz, (1100 MHz turbo).
- **Memoria gráfica:** 1-2 GB GDDR5, interfaz de 128-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 AMD: Mantle, PowerTune, Eyefinity, Crossfire (2x), HD3D, TressFX 2.0, TrueAudio.
- **Precio:** A partir de 125 €

Rendimiento:
Precio-calidad:

GRÁFICAS GEFORCE GTX 700

Desde su aparición, este verano, las gráficas GeForce de última generación han demostrado un gran potencial de optimización y un rendimiento altísimo con los juegos más exigentes.

GEFORCE GTX 780 TI

INFOMANÍA

- **GPU:** GeForce GTX 780 Ti, núcleo GK 110 con arquitectura Kepler, fabricado en 28 nm. Núcleos CUDA 2880 y velocidad de ciclo 875 MHz (928 Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 3072 MB GDDR5, velocidad de ciclo 1752 MHz (7008 MHz efectiva), interfaz de 384-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 NVIDIA: CUDA, GPU Boost 2.0, PhysX, Direct Compute 5.0, V-Sync, 3D Vision, 4-Way SLI:
- **Precio:** A partir de 669 €

Rendimiento: ●●●●●●●●●●●●●
Precio-calidad: ●●●●●●●●○○○○○



La reacción de Nvidia ante la llegada de las nuevas GPU de AMD no se ha hecho esperar. La GTX780 Ti acaba de establecerse como la GPU más potente en términos de rendimiento. EVGA eleva las prestaciones aún más en su modelo Superclocked con ACX Cooler. Cuesta 719 €.

GEFORCE GTX 780

INFOMANÍA

- **GPU:** GeForce GTX 780, núcleo GK 110 con arquitectura Kepler, fabricado en 28 nm. Núcleos CUDA 2304 y velocidad de ciclo 863 MHz (900 Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 3072 MB GDDR5, velocidad de ciclo 6008 MHz efectiva, interfaz de 384-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 NVIDIA: CUDA, GPU Boost 2.0, PhysX, Direct Compute 5.0, V-Sync, 3D Vision, 4-Way SLI:
- **Precio:** A partir de 489 €

Rendimiento: ●●●●●●●●●●●○
Precio-calidad: ●●●●●●●○○○○○

La GeForce GTX 780 se ha mantenido como la más GPU más poderosa de Nvidia después de la titan y hasta la llegada de la versión Ti. Se la debe seguir considerando una gráfica de gama alta, pero con la llegada de nuevos modelos, el precio baja. Esta ZOTAC está disponible por 499 € a día de hoy.

GEFORCE GTX 770

INFOMANÍA

- **GPU:** GeForce GTX 770, núcleo GK 110 con arquitectura Kepler, fabricado en 28 nm. Núcleos CUDA 1536 y velocidad de ciclo 1046 MHz (1085 Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 2-4GB GDDR5, velocidad de ciclo 7010 MHz efectiva, interfaz de 256-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 NVIDIA: CUDA, GPU Boost 2.0, PhysX, Direct Compute 5.0, V-Sync, 3D Vision, 4-Way SLI:
- **Precio:** A partir de 329 €

Rendimiento: ●●●●●●●●●○○○
Precio-calidad: ●●●●●●○○○○○○



Al igual que su contrapartida de AMD, la GeForce GTX 770 es la GPU de la nueva generación de Nvidia que presenta más variantes. Los precios van desde los 300 a 550 € en versiones OC. Esta de GeForce GTX 770 de Gigabyte con sus 2 GB es un modelo con mejoras pero bastante estándar. Su precio es de 315 €.

GEFORCE GTX 760

INFOMANÍA

- **GPU:** GeForce GTX 760, núcleo GK 110 con arquitectura Kepler, fabricado en 28 nm. Núcleos CUDA 1152 y velocidad de ciclo 980 MHz (1033 Boost 2.0)
- **Memoria gráfica:** 2048 MB GDDR5, velocidad de ciclo 6008 MHz efectiva, interfaz de 256-bit.
- **Tecnologías soportadas:** DirectX 11, OpenGL 4.3, resolución 4K, Shader Model 5.1 NVIDIA: CUDA, GPU Boost 2.0, PhysX, Direct Compute 5.0, V-Sync, 3D Vision, 4-Way SLI:
- **Precio:** A partir de 229 €

Rendimiento: ●●●●●●●●○○○○
Precio-calidad: ●●●●●●●●○○○○



Aunque sea la más modesta de las GeForce GTX de la nueva serie, sigue siendo una de las opciones más recomendables. Acceso a la nueva generación a buen precio y con gran rendimiento. La variante N760 HAWK de MSI que analizamos en MM223 mejora mucho las prestaciones por 275 €.

JUEGOS OPTIMIZADOS



Cal of Duty Ghosts: Su motor se apoya en los efectos de antialiasing TXAA y soporta 3D Vision, SLI y PhysX.



Batman Arkham Origins: ¡GeForce a tope con PhysX, TXAA, HBAO+ y un 3D Vision alucinente!



The Witcher 3 Wild Hunt: En el E3, CDProjekt nos dejó boquiabiertos con la demo del pelaje de estos lobos.



Assassin's Creed IV Black Flag: Emplea tecnologías como el antiaaliasing TXAA y los efectos HBAO.



Watch Dogs: El exigente juego de Ubisoft hará uso de la optimización de rendimiento de las GeForce GTX.

Hace 10 años

La acción era el género predominante en 2003, pero la estrategia preparaba su salto con una tecnología y jugabilidad nuevas.

El número de Agosto de 2003 no tenía un claro proganista. Por supuesto, se contemplaron en review las novedades del momento –que no eran poca cosa–, pero Micromanía 103 supuso una gran oportunidad para echar un vistazo a los juegos que nos llegarían hacia el final de 2003 y durante el año siguiente. Las nuevas tecnologías de gráficos ya estaban teniendo un gran impacto en espectaculares juegos de acción, como vimos en un reportaje. Muy de cerca, los juegos de estrategia también iban incorporando avances y revisando las premisas propias del género.

Precisamente, el primer gran salto en el ámbito de la estrategia lo dio Stainless Steel con «Empires: Los Albores de la Era Moderna», nuestro juego de portada. La estrategia ya había migrado a las 3D en aquellos tiempos, pero no con un juego de la escala, nivel de detalle y profundidad que ofrecía «Empires», cuyo lanzamiento estaba a la vuelta de la esquina. Heredero del espíritu de «Empire Earth», lo mejor de «Empires» era que permitía disfrutar de una gran profundidad estratégica y amplitud de factores mediante un interfaz muy sencillo y directo, en tres campañas que reproducían un recorrido desde la Edad Media a la Segunda Guera Mundial.

«The Frozen Throne» añadía las razas Naga y Elfos Sanguinarios a «WarCraft III».

Novedades y expansiones

Más inmediatamente, podíamos disfrutar de la expansión de Blizzard para «WarCraft III», «The Frozen Throne». Otra expansión era la de «Neverwinter Nights» de BioWare. Por su parte, Lara Croft regresaba en «El Ángel de la Oscuridad» de Core Design con algunas vicisitudes... También era el momento de analizar «FS 2004: A Century of Flight» de Microsoft, el divertido «Starsky & Hutch» de Empire, «Port Royale» de Ascaron y «Piratas del Caribe», adaptación de la famosa peli, a cargo de Akella.

Volviendo la mirada al futuro, tomábamos contacto con un «Halo: Combat Evolved» que por fin iba a llegar a PC, mejorado y muy optimizado.



«Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad» fue un gran esfuerzo por renovar la saga de Lara Croft, pero fue lanzado con problemas técnicos.

MICROMANÍA 103, TERCERA ÉPOCA

Stainless Steel prometía renovar la estrategia con «Empires». En la portada compartía protagonismo con el nuevo «Tomb Raider», la expansión de «WarCraft III» y el esperado «Far Cry».

EL JEFE MAESTRO DE «HALO»

Master Chief o Jefe Maestro es el nombre por el que conocemos al supersoldado del proyecto "Spartan" de «Halo», diseñado para detener a los alienígenas Covenant. Es un hijo pródigo del PC, por que tras la adquisición de Bungie, Microsoft retrasó su aparición originalmente prevista para PC y Mac en favor de la versión de Xbox. Gearbox se encargó en 2003 de la adaptación a PC.

En el paraíso de la acción sandbox



Hasta su aparición en el E3 del año anterior, «Far Cry» había sido un desconocido, pero en verano de 2003, el juego de Crytek despertaba una enorme expectación. Su lanzamiento se aproximaba, prometiendo dar un gran salto en aspectos como jugabilidad abierta, IA y detalle gráfico, lo que motivó un amplio reportaje en aquel número de Micromanía.

Juega como quieras

A lo largo de seis páginas, pudimos recorrer las islas tropicales de «Far Cry» y profundizar en el concepto sandbox que ayudó a establecer alejándose de la linealidad del género. En «Far Cry» podías ir donde quisieras y resolver los enfrentamientos de muchas formas.

TYCOON A TODO TREN

El subgénero de los «Tycoon» apareció abanderado por el genial Sid Meier como una evolución de los trenes eléctricos de juguete al mundo digital de los videojuegos y sus casi infinitas posibilidades. «Railroad Tycoon» fue la saga más emblemática, con entregas desarrolladas incluso por Konami para el público japonés.

> **Recibimos «Railroad Tycoon 3»** con una preview en la que destacamos su estupendo interfaz, sus gráficos y el diseño de la IA.





MICROMANÍA TERCERA ÉPOCA 103

Mientras probábamos las betas de preview de los esperados «Empires» y «Halo» para poder contaros qué podíais esperar de ellos, también nos frotábamos las manos con los juegos de acción en camino. Y para disfrutar de las novedades del momento os brindábamos algunas ayudas.

La nueva estrategia de Stainless Steel



«Empires» no era revolucionario, pero sentaba las bases de la estrategia en años venideros, con civilizaciones diferenciadas, una jugabilidad adaptable y una gran importancia concedida al argumento.

Lo mejor de la acción desde 2003



Títulos en desarrollo como, «Doom III», «Half-Life 2», «Far Cry» junto a los recién llegados «Splinter Cell» y «Max Payne 2» iban redefinir por completo el panorama de la acción en PC. Repasábamos todos sus avances en tecnología, ambientación, modos de juego, etc.

Guía para ocupar el Trono Helado



La expansión «The Frozen Throne» añadía a «WarCraft III» cuatro campañas. Algunas misiones podían ser muy complicadas, así que explicamos su resolución en esta guía, junto con algunos consejos.

7TH GUEST
CASTLE OF DR BRAIN
DUNE II
EYE OF THE BEHOLDER III
PINBALL DREAMS

MICROMANÍA 64, SEGUNDA ÉPOCA

Era inevitable que dedicáramos nuestra portada a la inolvidable aventura de LucasArts, «Day of the Tentacle». Pero también, el MEGA-CD de SEGA, y juegos como «Syndicate», «7th Guest» y «Cobra Mission» darían mucho que hablar.

Hace 20 años

La diversidad de temáticas en aquellos juegos, con humor, thriller y erotismo, enriquecía un alto contraste entre géneros.

Para un aficionado a los videojuegos, el regreso a la rutina en aquel septiembre de 1993, -pese a encontrarnos con una crisis económica- podía resultar un poco más llevadero. LucasArts se encargaba de poner un toque de humor y genialidad con «Day of the Tentacle», pero había novedades para saciar casi cualquier otra apetencia. ¿Acción, terror, entretenimiento casual, algo pincante..? Podías echar un pin-ball sin gastar una sola moneda, degustar el terror *full motion* en «7th Guest» o flirtear -y más- con las chicas de «Cobra Mission».

Por aquello de echar unas risas como mejor terapia, «Day of the Tentacle» era el juego del momento. LucasArts nos lo presentaba como la continuación de «Maniac Mansion», pero aparte de Bernard, la historia tenía nuevos protagonistas, (Hoagie y Laverne) y a un tentáculo mutante como villano. El guión, de lo más disparatado, era un sainete repleto de humor y puzles que se iba desarrollando en diferentes líneas argumentales, una por cada personaje. Nos llevaba visitar otros lugares y épocas dentro de las "crono-letrinas" del Dr. Fred, responsable de todo el embrollo.

Es una cinemática... «Space Hulk» era un juego de acción táctica y rol en primera persona. Mandabas un pelotón.

También comentados en aquel número estaban «Pinball Dreams» de DICE como megajuego, la terrorífica aventura «The 7th Guest» de Trilobyte -con vídeo en CD-ROM- y el recordado «Space Hulk» de EA, una conversión del clásico de tablero de Games Workshop, del que ahora esperamos su próximo remake. Completaban las reviews los puzles del «Dr. Brain».

Clásicos en camino

Los avances estaban muy bien surtidos. Descubríamos el mundo ciberpunk de Bullfrog para «Syndicate», la estrategia de Westwood puesta el día en «Dune II» y la tercera entrega del rol de SSI «Eye of the Beholder». Pero lo más llamativo era el desvergonzadillo JDR de Megatech «Cobra Mission», con un subido tono Hentai que... Bueno, tampoco era para tanto.



Bernard era todo un "nerd" pero tenía que detener los fatales acontecimientos desencadenados en «Day of the Tentacle».

¡EL TENTÁCULO QUE TUVO SU DÍA!

Antes de convertirse en el villano de «Day of the Tentacle», el tentáculo era una inofensiva criatura del laboratorio del Dr. Fred... Pero un accidente con material radiactivo lo transforma en un mutante con delirios megalómanos. Sólo es posible detenerlo enviándolo a un pasado antes del accidente, pero algo sale mal y... ¡Vaya tela!



La gran concentración de anuncios y lanzamientos, aconsejaba no perderse ni una página de los avances, noticias y análisis aquella revista de septiembre de 1993.

Un repaso a lo mejor de los JDR



En aquellos tiempos, decenas de grandes JDR habían aparecido cautivando a una multitud de jugadores. Micromanía reunió todos aquellos juegos en una guía práctica, a modo de las actuales comparativas. Las sagas «Eye of the Beholder», «Ultima Underworld» y «Elvira» y los juegos «The Summoning», «Shadowlands», «Space Hulk» y «Cobra Mission» estaban allí contemplados entre más de una veintena de juegos de rol.



ELVIRA Y SU MAGIA

Elvira era un personaje de culto nacido en la tele de los 80. Horror Soft se encargó de su adaptación a videojuego con una estupenda saga de rol que daría lugar a tres títulos, incluyendo «Waxworks».

SEGA LANZA MEGA-CD PARA MEGA DRIVE

El año anterior, MEGA-CD había hecho su aparición en Japón y EE.UU. Ahora por fin, en España íbamos a poder disfrutar de este add-on para la Mega Drive de SEGA que introducía el formato CD-ROM.

› **Había dos versiones.** El Mega-CD para la Mega Drive original, se acoplaba bajo la consola, pero nunca llegó a España. En su lugar nos llegó Mega-CD II que era compatible con Mega Drive I y II.

› **Las especificaciones** consistían esencialmente en una CPU de 16 bits adicional, un procesador gráfico 6 Mbit de RAM y un lector de CD. La mejora de potencia y capacidad para gráficos y sonido era muy notable. Hasta soportaba karaoke

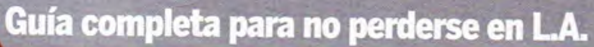


Juegos, máquinas y Nintendo que llega a España

En Actualidad avanzamos la llegada de Barcode Battler una consola portátil que leía tarjetas en lugar de cartuchos. Nintendo se establecía en España y Sierra preparaba una amplia batería de juegos.



Guía completa para no perderse en L.A.







La aventura «Les Manley in Lost in L.A.» de Accolade, era más difícil que la primera entrega y merecía un detallado paso a paso.

Un puñado de pinballs en tu ordenador



Mucho antes de cualquier «Battlefield» DICE desarrollaba juegos como el adictivo «Pinball Dreams», que salió para PC y Amiga.

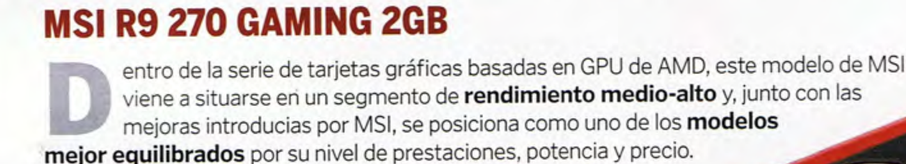
El rol más subido de tono



En preview, avanzábamos el divertido «Cobra Mission» que se convirtió en un fenómeno por la carga erótica de sus escenas hentai.

Alto rendimiento y fiabilidad, sin excesos

MSI R9 270 GAMING 2GB



Dentro de la serie de tarjetas gráficas basadas en GPU de AMD, este modelo de MSI viene a situarse en un segmento de **rendimiento medio-alto** y, junto con las mejoras introducias por MSI, se posiciona como uno de los **modelos mejor equilibrados** por su nivel de prestaciones, potencia y precio. Basada en la GPU **Radeon R9 270** con núcleo **Curaçao Pro** (arquitectura GCN) el consumo moderado de 150 W y el sistema de refrigeración de MSI **Twin Forz IV**, los componentes de alta calidad (**Military Class 4**) y las aplicaciones para **overclocking** hacen de la MSI R9 270 Gaming 2 GB una tarjeta idónea para mantener tu equipo actualizado sin gastar mucho dinero.

INTERÉS

●●●●●●●●●○

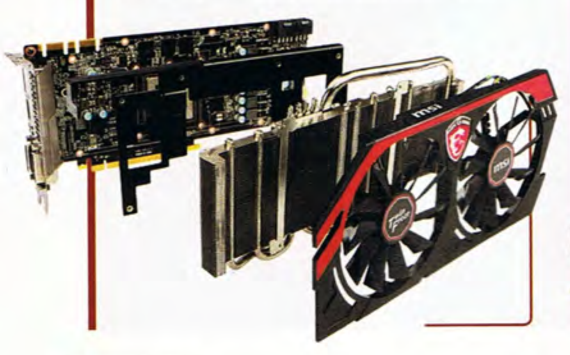
PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

FICHA TÉCNICA

- **GPU:** AMD Radeon R9 270 (Curaçao Pro) a 900 MHz (975 MHz con turbo).
- **Arquitectura:** Graphics Core Next (GNC), 28 nm, 1280 procesadores en stream.
- **Memoria:** 2048 MB GDDR5, interfaz de 256-bit, velocidad 5600 MHz.
- **Resolución:** 2560x1600
- **Tecnologías AMD:** Mantle, TressFX 2.0, PowerTune, Eyefinity, HD3D, Crossfire.
- **Otras tecnologías:** DirectX 11.2, OpenGL 4.3, soporte 4K, Twin Frozr IV (MSI).
- **Consumo TDP:** 147 W
- **PVP recomendado:** 189,90 €
- **Web:** *es.msi.com*

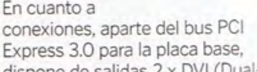
DISEÑO TWIN FORZR IV

MSI no se limita a replicar la gráfica de referencia de AMD y ponerle su logo. Este modelo es una variante realmente gaming que cuenta con el eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr IV, permitiendo más flexibilidad para forzar el rendimiento de la tarjeta con juegos. Los componentes con calidad Military Class 4, aseguran la durabilidad en condiciones exigentes.



PRODUCTO Y CONEXIONES

¡El dragón de la caja lo dice todo! La caja contiene lo imprescindible, pero sin que falte la protección para la tarjeta y los adaptadores de alimentación. En cuanto a conexiones, aparte del bus PCI Express 3.0 para la placa base, dispone de salidas 2 x DVI (Dual-link), una HDMI 1.4a y una DisplayPort. Las dimensiones de la tarjeta son 260x129x38 mm.





SOFTWARE PARA OVERCLOCKING

No tendría sentido poner OC y gaming en la caja sin un software adecuado y de eso la tarjeta está muy bien surtida. Cuenta con la sencilla MSI Gaming App y con la última versión del programa Afterburner para los que quieren ir más allá. Además, la MSI R9 270 Gaming 2GB es compatible con la suit AMD Gaming Evolved, que establece las mejores configuraciones en juegos para tarjetas con GPU AMD (**raptr.com/amd**).





Sonido con o sin cables



TTESPORTS SYBARIS

» HEADSET » Precio: 105 € aproximadamente
» Más información: Tt eSPORTS » *www.ttesports.com*

Los nuevos auriculares Sybaris de Tt eSPORTS emplean una conexión por **Bluetooth 4.0** para ofrecer un funcionamiento **inalámbrico** durante 14 horas. Pero si necesitas comunicarte en una partida online, puedes conectarle un cable con un **micrófono externo** para su función de **headset gaming**. Los Sybaris también soportan la tecnología de compresión de **audio AptX** para garantizar audio sin interrupciones.

INTERÉS 

Gaming compacto



MOUNTAIN SMART GTM

» PC GAMING » Precio: A partir de 975 €
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*

Un PC apto para jugar puede tener un diseño compacto sin renunciar a la compatibilidad, ni a los componentes más avanzados. Prueba de ello es el Smart GTM de Mountain. Está equipado procesadores a partir del Intel Core-i3, (i5 oi7) de cuarta generación, 4GB de memoria RAM, gráfica GeForce GTX 760 y disco SSD de 120. Sus medidas, envidiables: 250x404x359 mm. Y pesa sólo 7 Kg.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Pulsación mecánica y comodidad

CMSTORM TRIGGER Z

» TECLADO GAMING » Precio: Por determinar » Más información: CM Storm » *www.cmstorm.com*

La división de periféricos gaming de Cooler Master acaba de lanzar el Trigger Z y todavía tardará un poco la versión en castellano, pero está claro que será un modelo a tener en cuenta. Cuenta con una pulsación mecánica tipo Cherry MX, anti-ghost soporte para 75 macros en 5 perfiles, retroiluminación y un reposamuñecas desmontable muy cómodo. A ver si no tarda en llegar con la "ñ".

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Chasis definitivo para tu PC

COOLER MASTER COSMOS SE

» CAJA DE TORRE ATX » Precio: 162, €
» Más información: Cooler Master
» *www.coolermaster.es*

Para tener un equipo verdaderamente **gaming**, una caja bien equipada es crucial y las torres Cosmos se han distinguido entre las más completas e imponentes. Ahora nos llega la **Cosmos SE**, una variante igualmente soberbia pero más asquible, equipada con **iluminación 4 ventiladores** (1 x140 mm y 3 x 120 mm) y 7 slots, con una capacidad, conexiones y arquitectura para equipar el mejor PC que puedas imaginar.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



¡Alucina en estéreo y en colores!

MAD CATZ TRITTON KUNAI MOBILE

» AURICULARES ESTÉREO » Precio: 59,90 €
» Más información: Mad Catz » *www.madcatz.com*

Mad Catz incorpora los nuevos auriculares estéreo Tritton Kunai, en una **variante versátil,** especialmente pensada para ofrecer una gran calidad de audio incluso con **dispositivos móbiles**. Los Kunai Mobile son compatibles con PC, Mac, consolas y tablets. Con productos de Apple, permiten ajustes de volumen, aceptar llamadas y reproducir música al vuelo. Están disponibles con acabado mate en **negro, naranja, azul y rojo**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Titular a una línea producto

SAMSUNG 840 EVO SSD SERIES 250GB SATA3

» DISCO SSD interno » Precio: 149 € » Más información: Samsung
» *www.samsung.com/es/*

Con el abaratamiento de los discos SSD, ya no tiene sentido el tiempo que pierdes esperando a que tu PC arranque desde el veterano disco duro HDD. Si vas a cambiar de sistema operativo o renovar tu equipo no te lo pienses, pásate a los SSD. El modelo de **Samsung 840 de 250 GB** es de los más fiables, compatible con **SATA3** y con una tecnología de **transmisión de datos de vanguardia.**

INTERÉS ●●●●●●●●○○



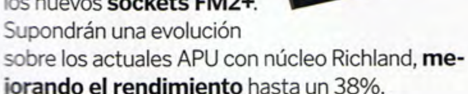
Una APU para tomársela en serio

AMD A-SERIES, KAVERI

» PROCESADOR » Precio: 40-150 € según modelo
» Más información: AMD » *www.amd.com/es/*



AMD prepara el lanzamiento de la nueva generación de sus APU (Accelerated Processing Unit) con el esperado núcleo **Kaveri** para comienzos de 2014. Estos chips –con CPU y GPU– estarán construidos en proceso de **28 nm** y se instalarán los nuevos **sockets FM2+**. Supondrán una evolución sobre los actuales APU con núcleo Richland, **mejorando el rendimiento** hasta un 38%.



INTERÉS ●●●●●●●●○○



Máximo rendimiento

ZOTAC GEFORCE GTX 780 TI

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 669 €
» Más información: ZOTAC » *www.zotac.com/es/*

Apenas unos días después de que Nvidia desvelase la **GeForce GTX 780 Ti**, llegaban a las tiendas las gráficas basadas en esta GPU. ZOTAC es de los primeros fabricantes en comercializar su versión en España. Si te la puedes permitir, sus **2880 procesadores CUDA** y los 3 GB de memoria con **384-bit** te proporcionarán un rendimiento brutal, superior al de la TITAN.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

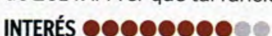
Tecnología G-Sync implementada

ASUS VG248QE G-SYNC

» MONITOR » Precio: 299 € (Aprox.)
» Más información: ASUS
» *www.asus.es*



Hace unas semanas, Nvidia presentó la tecnología para monitores **G-Sync** que promete dar un gran salto en la reproducción de imágenes en videojuegos y películas **eliminando la fragmentación** de la imagen, secuencias entrecortadas y latencias. Pues bien, Asus ya prepara una versión de su monitor de **24" VG248 QE** equipada con el módulo G-Sync que llegará a principios de 2014. ¡A ver qué tal funciona!

INTERÉS 

Arsenal gráfico a la última

R9 290X 4GB GDDR5 BATTLEFIELD 4 EDITION

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 539 €
» Más información: Sapphire
» *www.sapphiretech.com*

De haber podido mencionar esta gráfica el mes pasado, habríamos dicho que tiene la GPU (no dual) más potente. Pero acaba de ser superada por poquito. Además de ofrecer un **rendimiento altísimo,** actualizado con las últimas tecnologías gráficas, la **GPU R9 290X** está disponible en bundles tan interesantes como este Sapphire, que incluye una versión de **«Battlefield 4»**.

INTERÉS

La bestia parda del overclocking

ASUS TYTAN G70

» PC SOBREMESA » Precio: 3.999 €
» Más información: ASUS
» *www.asus.es*



Llevábamos meses esperando este equipo al que la etiqueta gaming le cae muy pobre. El Tytan G70 es una locura que no admite ninguna concesión en lo económico y está orientada a los **fanáticos del overclocking.** Bajo la descomunal torre, Asus reúne un **Core i7** "pata negra" GeForce GTX 690 (GPU dual), 32 GB de RAM, discos duros de 3 TB HDD y 256 GB SDD, tarjeta de sonido Xonar Phoebus y grabadora Blu-ray.

INTERÉS

THERMALTAKE CHASER A71



Los que busquen una torre ATX sin límites, encontraran en la Chaser A71 de Thermaltake un chasis capaz de **cumplir cualquier requisito.** Está a la venta en una variante estándar, (128 €) y en la más ambiciosa Chaser A71 LCS (254 €) que se distingue por estar equipada con un avanzado sistema de **refrigeración líquida.**

es.thermaltake.com

CREATIVE AURVANA

Creative ha presentado la última variante de los auriculares Aurvana, que cuentan con un **lujoso diseño** y una tecnología sofisticada. Además de Bluetooth 3.0 para la función inalámbrica, integran el sistema **Active Noise Cancelation**, que puede eliminar hasta el 90% del sonido de ambiente exterior.

es.creative.com

LG DISPLAY WIDI LCD

El fabricante LG ha anunciado el desarrollo, de los primeros monitores con panel LCD que incorporarán la tecnología **Wireless Display (WiDi) de Intel**, para la **transmisión de imágenes sin cables** entre dispositivos (PC, teléfonos, tabletas). El primer monitor de LG con esta tecnología tendrá un formato de 23,8 pulgadas.

www.LG.com

MAD CATZ S.T.R.I.K.E.M

Pensando, sobre todo, en su consola M.O.J.O. Mad Catz ha presentado el teclado **GameSmart S.T.R.I.K.E.M** equipado con transmisión inalámbrica **Bluetooth y NFC**. Como teclado compacto, puede ser también una alternativa válida para casi cualquier dispositivo.

www.madcatz.com

ZALMAN RESERATOR 3 MAX



Si quieres dotar a tu equipo de una refrigeración a prueba de excesos para proteger la CPU, el sistema **Reserator 3 Max** de Zalman se encuentra entre los más eficientes y silenciosos. Emplea una tecnología de **nanofluidos** que conduce mejor el calor para que sea disipado rápidamente.

www.zalman.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD



Ya ha llegado «F1 2013», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	94 €
PLACA BASE: ASUS 8Z87-A	137,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4670K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: MSI GEFORCE GTX 760 GAMING	239,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.659 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy últil. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

137,90 € » Más información: ASUS » www.asus.com

Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

PROCESADOR

AMD FX-8120

» 137,90 €
» Más información: AMD
» www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 4960X

» 969 €
» Más información: Intel
» www.intel.com

Intel introduce los nuevos chips Core i7 Ivy Bridge-E de cuarta generación, para el socket 2011. El nuevo procesador Core i7-4960X Exteme de 6 núcleos a 3,6 GHz se sitúa como tope de gama.

TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 760 TWIN FROZR GAMING

» 239,90 € » Más información: MSI » es.msi.com

Actualizamos nuestra recomendación con esta tarjeta gráfica basada en la menor de las GPU gaming de NVIDIA de su nueva generación, la GeForce GTX 760. Ofrece un alto rendimiento con juegos y, esta versión de MSI, incorpora un eficiente sistema de refrigeración Twin Frozr y 2 GB de memoria GDDR5. Es compatible con DirectX 11.1 y ofrece resoluciones de hasta 2560x1600.

CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

» 64 €
» Más información: Zalman
» www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

» 254 €
» Más información: Thermaltake
» es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

» 142 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com



Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

» 42,49 €
» Más información: ASUS
» www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

» 249,99 €
» Más información: Creative
» es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 96,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

- 207,90 € » Más información: Intel » www.intel.com

Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

ZOTAC GEFORCE GTX 780 TI 3GB

- 669 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

La llegada de la poderosa GTX 780 Ti es una noticia fenomenal. Incluso las gráficas de gama alta se abaratan (la TITAN costaba 969 €). Y tiene, nada menos, que 2880 núcleos CUDA. ¡Bestial!

COOLER MASTER COSMOS SE

- 162,90 € » Más información: Cooler Master » www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la, (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € » Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básico de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

- 699 € » Más información: GelL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € » Más información: Creative » es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET GAMING

Creative ha vuelto a ponerse a la cabeza en el diseño de headsets para juegos. Los auriculares **Sound Blaster Evo ZXR** son un **completo sistema de sonido.** Cuentan con un procesador de audio **SBX Pro Studio** capaz del mejor sonido 3D y la tecnología Crystal Voice para el chat de voz. Además son **inalámbricos** mediante Bluetooth y el diseño es impecable. Cuestan 299,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ZOTAC GeForce GTX 780 Ti	669 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	5.715 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

DISEÑO AJUSTABLE Y MÁXIMA PRECISIÓN

El ratón **Razer Ouroboros** es un periférico definitivo para los que buscan las máximas prestaciones con los juegos, la flexibilidad de un diseño personalizable y la comodidad de una transmisión **inalámbrica**. Su sensor laser 4G tiene una precisión de hasta **8200ppp,** puedes hacerlo más largo. Su precio es de 149,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **Blackpowder Games**
- Distrib.: **Blackpowder**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **2014**

blackpowdergames.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de acción ambientado en una colonia británica** en el Nuevo Mundo, a principios del siglo XVII.
- Su **estética en blanco y negro, con toques de rojo** será su principal seña de identidad.
- Podrás modificar ese diseño gráfico **y usar color en la intensidad que quieras.**
- Tendrás que descubrir **el misterio que envuelve a la colonia** y la muerte de sus habitantes.
- Tus enemigos serán **sobrenaturales.**

Primera Impresión

Un juego de acción cuyo principal valor añadido vendrá de la mano de su trama, con un guión original, plagado de misterio, y su estética, cuyo diseño usa como base el blanco y negro.

Los fantasmas del Nuevo Mundo

Betrayer

¡Será una aventura!, eso te dijeron... Lo de ser un pionero en el Nuevo Mundo está bien, siempre que no haya fantasmas, claro.

Lo de innovar en los juegos de acción parece que cada vez es más caro. No, no hablamos del dinero, sino de destacar de alguna manera, de crear una identidad propia, una personalidad única... Muchos estudios apuestan por hacer los juegos visualmente más reales, más impactantes, gastándose un pastón en desarrollar nuevos motores, usar capturas de movimiento, etc. Otros, por la cantidad: muchas armas, muchas misiones, muchos escenarios... Y entonces va y llega Blackpowder Games, un estudio independiente formado por seis antiguos miembros de Monolith –sí, solo seis– y dice que lo hay que hacer es ir más a la básico. Tanto, que con «Betrayer», su propuesta para romper moldes en el género, se han "olvidado" hasta del color, porque además de su ambientación y guión lo más llamativo es justo lo que no ves: el color. O, mejor dicho, que la base de su estética será en blanco y negro. Nada mejor para meterte en una historia de fantasmas...

Hacia el Nuevo Mundo

Tu aventura comenzará en 1604, cuando el barco que te lleva a la colonia de Virginia en que vas a vivir desde ahora naufraga. Por fortuna, lo hace cerca de la costa y apareces muy cerca de tu destino. Unas cuantas cajas varadas en la playa, un puesto de vigía junto a un camino y poco más. Ni un alma alrededor. Aunque, tranquilo, que te encontrarás unas pocas más adelante...

«Betrayer» entra en ese subgénero de la acción –y de otros géneros– en


Una aventura llena de misterios te aguarda en el Nuevo Mundo. Es 1604 y tu llegada a una colonia inglesa no ha pódido ser más dramática...

La misteriosa arquera de rojo: ¿amiga o enemiga?

El misterio es la razón de ser de todo en «Betrayer». Desde la desaparición de los colonos de Fort Henry, a las fantasmagóricas apariciones de los conquistadores españoles y los trasgos que pueblan los bosques. Pero nada lo es tanto como la dama de rojo, una esquiva arquera que no para de lanzarte mensajes con ayudas para sobrevivir. ¿O su intención será realmente otra y todo es una trampa? En «Betrayer» nada de lo que te rodea es lo que parece...


¡Allí está! ¿Ves la marca roja? La ausencia de color es un sello distintivo en el diseño del juego.


Superviviente del naufragio. Todo comenzará en una plata de la costa de Virginia. Has sobrevivido, pero lo que te espera será peor.

que el misterio rodea al jugador desde el primer instante. No sabrás qué hacer, dónde ir, qué investigar... sólo te verás arrojado a un entorno extraño y hostil y, mientras sobrevives, tendrás que averiguar qué está pasando. Se trata de un viaje iniciático en que no sólo habrás de descubrir la verdad sobre lo que ha pasado allí sino también sobre ti mismo.

Y tendrás mucho por investigar, creenos, porque en la colonia virginiana no se sabe qué ha pasado, pero ha sido muy malo: fantasmas de conquistadores españoles del siglo anterior pululan por todo el territorio. Pero no son los únicos enemigos que encontrarás, pues también hay extrañas sombras, figuras oscuras que flotan entre los bosques. Y eso

VIAJARÁS A UNA COLONIA INGLESA DEL NUEVO MUNDO, ARRASADA POR FUERZAS MISTERIOSAS

por no hablar del macabro descubrimiento que harás en Fort Henry, con buena parte de los colonos transformados por no se sabe qué magia en estatuas de ceniza. Como si hubieran sido abrasados de forma instantánea. Una horrible forma de morir, sin duda... ¿Cuál es el misterio?

La mujer de rojo

Qué está pasando en la colonia será lo primero que tendrás que averiguar, y quizá una extraña figura vestida de rojo sea la clave... No sólo te lanzará mensaje de ayuda, aparentemente, mediante flechas, sino que te orientará en la supervivencia, pero sin contarte mucho de lo que ha pasado en la colonia. Lo primero que hará será proporcionarte un arma: un arco con el que defenderte de los fantasmales conquistadores.

Poco a poco, irá apareciendo en la distancia, mandando más mensajes, para darte pistas. Pero su esquiva presencia no hará sino acrecentar el halo de misterio que rodea a ese trozo de la costa de Virgina.

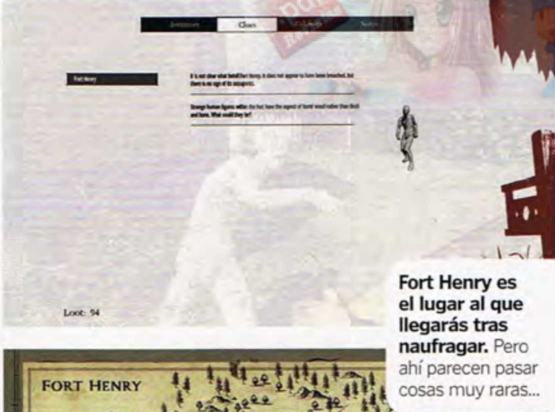
SE PARECE A...


› ASSASSIN'S CREED III
Por ambientación en el Nuevo Mundo, sobretodo, ya que sus estilos son muy diferentes.


› DARK SOULS
Es también un mundo de juego en el que te ves arrojado sin conocer qué está pasando a tu alrededor.



¿Conquistadores españoles? ¿Y fantasmas? Sí, está claro que todo es muy extraño en esta colonia. El misterio y lo sobrenatural se darán la mano en el juego.



Fort Henry es el lugar al que llegarás tras naufragar. Pero ahí parecen pasar cosas muy raras...

A TU GUSTO

Un mundo de grises o de color. Tú decides cómo verás el juego.



› En blanco y negro. Es la estética que, por defecto, Blackpowder Games ha elegido para «Betrayer». La atmósfera conseguida es mucho mejor, de cara a una trama que pone el misterio y lo –aparentemente– sobrenatural como su razón de ser. La señalización de puntos de interés en rojo añade al conjunto el distintivo sello de identidad.



› Misterios en color. Sin embargo, dado que «Betrayer» está aún en fase de pruebas con la versión de Acceso Anticipado en Steam, el estudio quiere probar la acogida de un estilo más clásico en su dirección artística. Ahora es posible escoger jugar en color y seleccionar su intensidad. ¿Será así en la versión final? Nos gusta más la otra...



De momento, un arco y, luego, un arcabuz. Ya veremos qué más hay... el armamento de «Betrayer» siempre se te quedará corto frente a los enemigos.

LA ESTÉTICA, CON EL USO POR DEFECTO DEL BLANCO Y NEGRO, SERÁ SU SEÑA DE IDENTIDAD

El desarrollo de la trama de «Betrayer» se apoyará también en el descubrimiento que, por tu cuenta, hagas de notas esparcidas por el mapa,de objetos y lugares clave y de la exploración ha que has de someter todo el escenario, que comenzará siendo muy dirigido para luego abrirse en mapas enormes en que te podrás mover con libertad. Pero, ojo, que estarán llenos de peligros y de enemigos. Una mezcla entre acción y "survival horror" muy conseguida, por lo que se ha visto de la primera versión disponible, y que, por supuesto, de su estética hará su gran apuesta: ¡un misterio en blanco y negro!

No ajustes tu monitor...

La estética en blanco y negro de «Betrayer» ha sido su carta de presentación desde que se anunció, pero Blackpowder Games no quiere que el jugador se vea limitado por este apartado. Por eso –sin confirmar si estará disponible en la versión final del juego–, la versión de Acceso Anticipado que puedes encontrar en Steam permite modificar ese pilar del diseño y usar color en el juego, cuya intensidad puedes calibrar y configurar a tu gusto.

Para nosotros, la apuesta original es mucho más lograda y cuadra más con la propuesta del guión. Aporta un plus y potencia el componente de misterio, pero aún quedan bastantes meses por delante en la producción de «Betrayer»...

Lo que está claro es que Blackpowder Games apuesta por la diferencia. Y eso siempre es un buen punto de partida. Si logran equilibrarla con una buena jugabilidad, tendrán un ganador en sus manos. **A.P.R.**

MegaHits

¡Búscalos en tu tienda habitual de videojuegos!

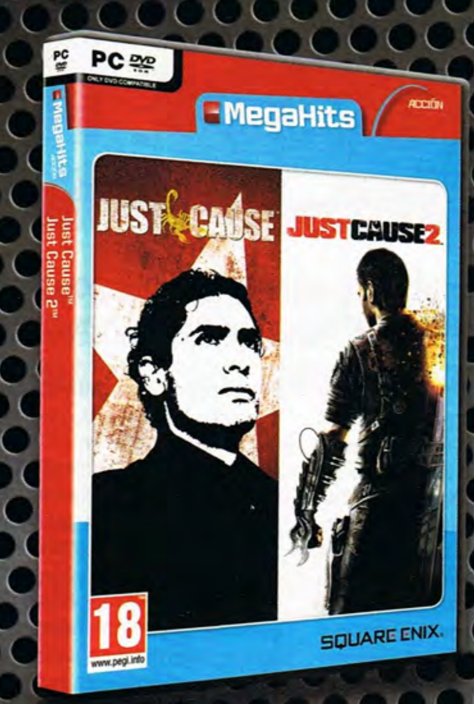






Los mejores juegos de acción ¡al mejor precio!

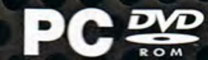






www.facebook.com/kochmediaes





SQUARE ENIX



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/MMO**
- Estudios/Compañía: **Wargaming.net**
- Distrib.: **Wargaming**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **Noviembre 2013**

worldofwarplanes.com

LAS CLAVES

- Será un **juego online gratuito de combate aéreo**, cuyas partidas serán cortas e intensas.
- Habrá representadas más de **120 aeronaves distintas de hasta cinco países**, en su lanzamiento.
- Habrá distintos tipos de aviones: **cazas, bombarderos y cazas pesados.**
- Tendrá distintas evoluciones de aviones, con **hasta 9 rangos diferentes.**
- Podrás usar la **cuenta unificada de jugador** con «World of Tanks».

Primera Impresión

Un juego pensado para los amantes de la acción, los aviones y los que apenas tienen tiempo de jugar. Partidas rápidas e intensas para un MMO que puede romper moldes.

Fuego en los cielos online...

World of Warplanes

La guerra ha alzado el vuelo. Pero esta guerra es especial: te conectas, vuelas, disparas y en dos minutos ya puedes ir a cenar.

El de los MMO es un universo en constante cambio. Y la veridad de juegos que es capaz de abarcar es impensable. Prácticamente cada juego, de forma única, ofrece su estilo, su modelo de negocio y sus ajustes a gusto del consumidor. Pero pocos hay que hayan estado dando tanto que hablar como «World of Warplanes» en el PC durante los últimos meses, como ya sabrás.

Y es que Wargaming, hay que reconocerlo, parece haber dado con la gallina de los huevos de oro. Aunque les ha costado lo suyo durante años de apreturas y dificultades como estudio de desarrollo, eso también hay que tenerlo en cuenta.

Con «World of Tanks», de repente estalló un concepto de juego que atrajo a millones de jugadores por todo el mundo: acción bélica, ambientación de la Segunda Guerra Mundial, las máquinas como protagonistas y partidas rápidas con un componente táctico acusado. La intención de saltar a otro escenario fue inmediata y la idea de «World of Warplanes» –y en el futuro, «World of Warships»– se dibujó como el paso siguiente. Y dando un giro más de tuerca al concepto, porque en el aire las cosas cambian. Y mucho.

Vuela alto...

La base de «World of Warplanes» es similar a la del juego de tanques de Wargaming: máquinas, sobre todo, de la Segunda Guerra Mundial, pero también biplanos y cazas de la guerra de Corea. Cinco facciones: EE.UU. U.R.S.S., Inglaterra, Japón y Alemania. Más de un centenar de aviones para lanzarse al combate directo entre dos equipo compuestos por jugadores de todo el mundo. El combate en «World of Warplanes» lo definen



¡La guerra está en el aire! «World of Warplanes» llega para llevar toda la emoción del "dogfight" y los bombardeos a tu PC. ¡Una guerra aérea online!



Un cuarto de siglo de aviación y guerra...

La base de la Segunda Guerra Mundial, estirada por arriba y por abajo, conforma la lista de aviones y naciones disponible en «World of Warplanes». Es algo que Wargaming siempre ha tenido muy claro, con máquinas de guerra que van desde las década de 1930 –con sus biplanos– hasta los cazas de la guerra de Corea, en los años 50. Aunque el grueso son los aviones del conflicto mundial: EE.UU. Inglaterra, Japón, Alemania...



¿Qué estilo tienes? Los rangos y evoluciones de los aviones, y la época, definen su potencial y fuerza.





¡Te han dado, amigo! Ya puedes ir rezando... Los combates empiezan y acaban en vuelo, con la victoria o con la muerte.

el escenario y los aviones. Las tácticas varían respecto a las guerras de tanques, porque aquí no hay donde esconderse, los aviones son mucho más rápidos que los tanques y la visibilidad del enemigo –y su acercamiento– no tiene nada que ver con la guerra en tierra. Así que la velocidad de las escaramuzas y su intensidad son la nota dominente en cada partida de «World of Warplanes».

Si una partida de «World of Tanks» te podía durar tus buenos quince minutos, no esperes que aquí ocurra lo mismo. Si llegan a cinco tendrás suerte, y lo más fácil es que en dos o tres minutos todo haya acabado. Así que si eres de esos que dicen que no tienen tiempo para jugar, olvídate: ¡ya no tendrás excusa!

COMBATES CORTOS E INTENSOS CONFORMAN LAS PARTIDAS DEL NUEVO MMO DE WARGAMING

Lo malo es que, precisamente por eso, «World of Warplanes», tras probar la beta, tiene pinta de ser el típico juego que engancha de lo lindo. ¡Ándate con ojo!

Diversión de largo recorrido

Pero si tienes tiempo y no quieres gastarte el dinero en micropagos –el éxito económico de Wargaming está ahí– el recorrido de «World of Warplanes» será enorme. La causa está en que desbloquear todos los aviones en los 9 rangos que incluirá será una tarea ardua. Necesitarás acumular mucha experiencia y oro para conseguirlo, lo que se traduce en horas de juego para ir evolucionando. Y, además, Wargaming quiere llegar a ofrecer hasta 100 aviones por país –ahora tienen unos 20 por nación–, así que calcula lo que puedes estar jugando para llegar ahí.

Sea como fuere, lo bueno de «World of Warplanes» será su variedad, su concepto como juego para todos y que es gratis. ¿Te conectas? **A.C.G.**

SE PARECE A...



› H.A.W.X. 2
Aunque son combates aéreos, el estilo es diferente y las misiones conforman una trama.



› WORLD OF TANKS
El concepto es similar, pero la mecánica de juego varía sensiblemente al cambiar el escenario.

HACIENDO HISTORIA EN AZEROTH

WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol Online**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/ Activision Blizzard**
- Fecha: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será la **quinta expansión de «World of Warcraft».**
- Ofrecerá un **nuevo continente: Draenor,** lleno de personajes legendarios del juego.
- Permitirá **subir de forma inmediata hasta el nivel 90** a tu personaje.
- Podrás **levantar y administrar una ciudadela personal.**
- Podrás llegar al **nivel 100 de personaje,** el máximo.
- Incluirá **seis nuevas mazmorras** y dos bandas nuevas, además de versiones heroicas de dos mazmorras clásicas.

Mira que corrían rumores por la Red desde hace semanas, pero los chicos de Blizzard son taimados y como nunca sabes por dónde te van a salir, era difícil anticipar el regreso a Azeroth...

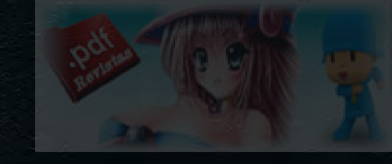
Cuando la Horda era de Hierro, antes de que los orcos invadieran Azeroth, el universo de «Warcraft» era muy diferente... Draenor era el hogar de los orcos, un mundo compuesto por regiones que iban de la belleza de los bosques de Vallesombra, donde habitan los draenei, a los crudos inviernos y nieves perpetuas de la Cresta Fuego Glacial. De los parajes evocadores de Talador a la frondosidad de la Selva de Tanaan... El mundo donde empezó el fin.

Pero, ¿por qué nos ponemos tan evocadores con el momento que definió el futuro de Azeroth? ¿Nos hemos vuelto unos moñas y nos ha dado por contra batallitas mirando al pasado? Bueno sí... pero no nosotros, sino los chicos de Blizzard, que a principios de noviembre decidieron animar la Blizzcon como no se había visto en los últimos años, y anunciar por sorpresa «Warlords of Draenor», la próxima –y quinta– expansión de «World of Warcraft». Y, ¿quizá la última, también? Eso ya es más una suposición nuestra, porque de momento, y en su línea, Blizzard ni siquiera ha confirmado la fecha de disponibilidad de la expansión. Pero vamos, que será para 2014.

Planeta orco

Draenor es el hogar ancestral de los orcos, desde el que invadieron Azeroth, y ese momento crítico es el que «Warlords of Draenor» evoca para hacernos ir hasta allí y luchar





WARCRAFT

¡Marchando la quinta expansión para «World of Warcraft»! En ella viajaremos al mundo de Draenor para hacer Historia luego en Azeroth.

¡Hace frío en la Cresta Fuego Glacial! Es una tierra de inviernos interminables, pero está llena de ríos de lava...

El clan orco Lobo Gélido habita la Fortaleza de Fuego Glacial. Es de las pocas estructuras que resisten el hostil invierno, y fue construida por ogros.

El Valle Sombraluna acoge el majestuoso templo de Karabor. El santuario drenei se rodea de amplios y espesos bosques, en la noche perpetua que lo envuelve.

contra la Horda de Hierro o, bueno, ponerte de su parte si es lo que prefieres, que ya sabes que aquí hay libertad para cualquier opción.

Los draenei de Valle Sombraluna son los primeros objetivos de los orcos, cuyas máquinas de guerra ya se dirigen hacia allí, sólo como primera parada del asalto a Azeroth. La cosa está que arde...

Llega a lo máximo

Con «Warlords of Draenor» se podría decir que Blizzard se homenajea a sí misma, o al menos lo hace con «World of Warcraft». Son 10 años ya –¡10 años!– del MMO más popular de la Historia del PC. Y el hecho de mirar hacia el pasado del universo «Warcraft» y de plantear la trama como lo hace la nueva expansión, apunta a que puede cerrar, como es nuestra impresión, el ciclo del juego por completo, para dar paso al futuro... ¿de «Titan»? Quién sabe.

Las razones para pensar esto vienen de las propias características oficiales de «Warlords of Draenor», confirmadas en la Blizzcon. Por ejemplo, que puedas llegar con tu personaje al nivel 100. Un sueño hace diez años, ¿verdad? Pues, además, Blizzard lo pondrá fácil, pues no tendrás que haberte recorrido todas las expansiones anteriores. Pocas semanas antes de la Bizzcon, el estudio confirmaba que la versión base de «World of Warcraft» se actualizaba a través de Battle.net hasta «Cataclysm». Era una pista sobre lo que estaba por venir en la Blizzcon, pero, además, «Warlords of Draenor» lo apuntala con la posibilidad de crear de manera inmediata un personaje de nivel 90.

Llegar a la máximo con «Warlords of Draenor» será más sencillo desde

LLEGAN LAS LEYENDAS VIVAS DE DRAENOR

Antes de que los orcos invadieran Azeroth... Esta es una frase clave en lo que fue la presentación de «Warlords of Draenor» en la pasada Blizzcon, y es que personajes legendarios en el universo «Warcraft», como Grommash Grito Infernal, Puño Negro, Ner'zhul, Durotan, Kargath y muchos otros tendrán un protagonismo absoluto en la nueva expansión de «World of Warcraft». De hecho, Draenor, su hogar, es el eje en torno al que gira toda la historia de la nueva expansión, con la batalla épica en tierras como el Valle Sombraluna o Gorgrond.







Los draenei son otros grandes actores en la guerra de «Warlords of Draenor». Los habitantes del Valle Sombraluna tendrán un choque directo con los temibles orcos.

VIAJA A DRAENOR Y TOMA PARTE EN LA BATALLA QUE DECIDIRÁ EL FUTURO DE AZEROTH

un punto de partida tan alto, aunque las novedades que traerá la expansión son muchas más, y afectan tanto a la jugabilidad como al apartado técnico del juego.

En cuanto a lo primero, las seis nuevas mazmorras, las dos bandas nuevas, las versiones heroicas de dos mazmorras clásicas, los nuevos modos de desafío, los nuevos campos de batalla y jefes del mundo, las nuevas gestas, los nuevos talentos de clase, el sistema mejorado de misiones con cientos de ellas más... Todo es un auténtico compendio del buen saber hacer de Blizzard y la experiencia acumulada a lo largo de esta década de «WoW». Pero, como hemos dicho, también el juego se renueva con la expansión en al apartado técnico. No es que vaya a ser una revolución, pero sí una considerable evolución gráfica, sobre todo en los modelos de personaje.

Ahora, podrás ver a los personajes con más definicion, nuevas animaciones y nuevos estilos. Así como con mucho más detalle: dientes, huesos, barbas, manos... Todo en «Warlords of Draenor» respira esencia «Warcraft» por los cuatro costados. No en vano con la expansión Blizzard, en cierto modo, vuelve a sus orígenes. Y ya hay ganas, sí, muchas ganas de probarla. ¿Estás listo para descubrir el nuevo «WoW»? **A.C.G.**

Talador es el corazón de Draenor. Se encuentra en un cruce del continente, rodeado por ríos. Aquí se encuentra la ciudad catedral de Shattrah.

TODO HÉROE NECESITA SU REPOSO

¿Cuántas veces no hemos oído esa frase hecha del "reposo del guerrero", "mi casa es mi castillo" y cosas así? Pues en «Warlords of Draenor» ambas expresiones adquieren un significado muy literal, con la construcción de una ciudadela personal en la que podrás reunir a una serie de seguidores PNJ, que te ayudarán a crecer en poder y fortaleza en el peligroso Draenor.



La cosa empezará de forma sencilla. Un par de pequeñas construcciones, una valla para delimitar la ciudadela y, a partir de ahí, a crecer. Podrás personalizarla con estructuras como granjas, establos, armerías, talleres, etc. Y establecer rutas comerciales, desbloquear misiones, equipo, mascotas...



La ciudadela es una fortaleza asentada en Draenor para que estés cerca de la acción. Como tal, su crecimiento es vital hasta convertirse en un auténtico baluarte. Podrás reclutar a seguidores como defensores y enviarlos a saquear mazmorras y cumplir misiones, incluso cuando estés desconectado.





micromanía te regala

Men of War Assault Squad

¿Escenarios bélicos por todo el mundo? ¡Sí! ¿Están todos los bandos en conflicto? ¡Sí! Entonces, sí... ¡esto es «Men of War».

La Segunda Guerra Mundial ha dado juego –literalmente– en el género de la estrategia para PC, entre otros, durante años y años. Y lo que le queda. Pero pocas veces habrás visto un juego tan completo, variado y con detalles de tanta calidad como «Men of War Assault Squad». En este título de FX vas a encontrar lo que ningún otro juego de estrategia bélica te ofrece: cinco "minicampañas" que coinciden con otros tantos bandos en conflicto que aparecen en el juego: Unión Soviética, Alemania, Japón, Estados Unidos e Inglaterra.

Pero no sólo eso, sino que si grado de realismo es enorme en la recreación de las unidades de infantería, aviones, carros de combate, etc. No estamos hablando de batallas masivas, como puedes encontrar en un juefgo tipo «Total War», sino en bastallas en escenarios de tamaño considerable, donde las escaramuzas y las tácticas a desplegar te darán la victoria según tu habilidad para gestionar tus unidades.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en el apartado "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o, si no la tienes, crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO
ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO
CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR
CREAR MI CUENTA FX

ASSAULT SQUAD EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 194...

El regreso de la excelente saga «Men of War» con el juego que te regalamos este mes, se mereció la portada de marzo de 2011, en el número 194 de Micromanía.

En un extenso reportaje desvelábamos las principales características de un juegazo de estrategia que, solo un mes después, se veían refrendadas en una review en que se alzó como Juego del Mes.





En «Assault Squad» todo es posible. La IA de de los enemigos ofrece reacciones inesperadas, que te pondrán constantemente a prueba.



¡Hasta cinco campañas en un solo juego! Correspondientes a otras tantas facciones que luchaban en Europa, África, el Pacífico y Rusia.

Otro factor distintico de «Men of War Assault Squad» es su excelente IA, gracias a la que verás como tus enemigos no se limitan a responder de manera predefinida a tus avances, sino que reaccionan de manera sutil y con gran astucia a cada uno de tus movimientos. Las reacciones que ele enemigo siempre mostrará serán tan imprevisibles que podrás probar muchas y diferentes tácticas en las mismas misiones, para comprobar cómo no hay una única solución para alcanzar los objetivos que se te propongan en cada una.

Con «Men of War Assault Squad» disfrutarás de la estrategia bélica como no has visto en otro juego del género. Y si ya conoces la serie y has jugado a algún otro de los títulos que la componen, sabrás que estamos en lo cierto. ¡Al ataque!

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «Men of War Assault Squad» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya a la venta".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.



3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

1 Cuando ya estés dentro de la web de la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve al apartado "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu dirección de email, tras solicitarlo en micromania.es, como te hemos explicado más arriba.

CANJEAR CÓDIGO FX X

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ahora deberías tener ya activa tu copia de «Men of War Assault Squad. Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que esté la caja del juego bajo el epígrafe "mis juegos". Si ya tienes más de un juego FX en tu cuenta, pincha sobre «Men opf War Assault Squad» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos para jugar. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir el disco en que quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. A partir de ahora el proceso es automático y no tendrás que hacer nada más antes de jugar.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** Pentium 4 a 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700, GeForce 6600)
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core 2 a 2,4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx, Radeon HD 2xxx
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

FXFÚTBOL

FXFÚTBOL 2.0

NO TE PIERDAS...

FX FÚTBOL 2.0

Ya ha llegado el nuevo juego de mánager de fútbol de FX y te damos el resultado de todos estos meses de renovación.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
josecolino.comunico@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
1/2014
Printed in Spain



WORLD OF WARPLANES

Wargaming alza el vuelo con su nuevo MMO. Por fin te podemos contar todas las novedades de «World of Warplanes».



CASTLEVANIA: LORDS... 2

Ya queda menos para que Mercury Steam estrene su nuevo «Castlevania». Te contamos la última hora del juego.



X REBIRTH

Un simulador espacial que ha estado ¡siete años! en desarrollo debe tener algo muy especial. ¡Descúbrelo!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.


GTM | Gamign Tech by Mountain
Mountain Smart GTM
Procesador Intel® Core™ i3-4130
Con un aspecto imponente y moderno, este sobremesa de tamaño compacto ofrece a los jugones un equipo versátil y personalizable, partiendo de una gráfica NVIDIA® GeForce GTX 760 y un procesador Intel® Core™ i3 -4130 a 3,40 Ghz.
Desde 875 euros
Mountain GTM 154G
Procesador Intel® Core™ i7-4700MQ
El MOUNTAIN GTM 154G es el nuevo estandarte para disfrutar de juegos en un equipo portátil de 15,6" Full HD. Los gamers más exigentes encontrarán en su tarjeta gráfica NVIDIA® GTX 770M (ampliable a 780M) y el procesador Intel® Core™ i7-4700MQ todo lo que buscan para disfrutar al máximo.
Desde 1.559 euros
Todos estos modelos incluyen disco SSD en su configuración de partida
MOUNTAIN
Robustness to you
Mountain F13
Procesador Intel® Core™ i7-4700MQ
El F-13 integra un procesador Intel® Core™ i7 de 4ª generación, partiendo del modelo i7-4700MQ, que nos permite trabajar en una dimensión de rendimiento y eficacia desconocida hasta ahora.
Desde 1.279 euros
Mountain GTM 4000
Procesador Intel® Core™ i7-4930K
Lo último en rendimiento increíble con el nuevo procesador Intel® Core™ i7-4930K. Consigue una calidad de imagen única. Parte de una NVIDIA® GeForce GTX770 y llega hasta donde te propongas.
Desde 2.239 euros
www.mountain.es
Todos los precios incluyen IVA. Los precios mostrados son orientativos y pueden variar sin previo aviso. Para consultar los vigentes en cada momento, visite www.mountain.es